РУКОВОДСТВО ВАН РИЧТЕНА ПО ВАМПИРАМ

By Nigel D. Findley

Credits:
Design: Nigel D. Findley
Editing: David Wise
Cover Art: Den Beauvais
Graphic Design: Roy Parker
Typesetting: Tracey Zamagne
Additional Contributions: J. Paul Lafountain
Editorial Assistance: Anne Brown, Andria Hayday, and Rob King
Interior Art: Stephen Fabian
Production: Sarah Feggestad

RR3 Accessory
© 1991, TSR 9345
Перевод: GEP © 2003

ГЛАВА I. ВВЕДЕНИЕ

Но первый на Землю вампир был отправлен,
И труп из могилы твоей он занял.
И ужас поселился на родине вашей,
И высосал кровь он из всей вашей расы.
-Лорд Байрон.

Меня зовут доктор Рудольф Ван Ричтен. В прошлом я был ученым и доктором. Поскольку я вырос в Дарконе, я верил, что мне предназначено исцелять людей, лечить болезни при помощи трав, которые я узнал благодаря своей бабушке.

Но Судьба распорядилась иначе. Я перенес тяжелую утрату. В моей жизни случилась такая страшная беда, что все направление моей жизни сменилось навсегда. Несмотря на то, что эти воспоминания по-прежнему причиняют мне боль, но ради того, чтобы вы лучше поняли все сказанное потом, я расскажу об этих несчастных событиях здесь.

Моя жизнь в Дарконе протекала спокойно. Я получал удовольствие от жизни. Я женился на своей детской возлюбленной, золотоволосой Ингрид, я думал, что моя счастье стало полным, когда я узнал, что моя молодая жена ждет ребенка. Я все еще помню рождение моего сына, которого я назвал Ерасмус, что означает «любимый» на малоизвестном языке. Этот день был одним из самых счастливых дней в моей жизни. Он унаследовал от матери сияющий чистотой взгляд, а от меня быстроту разума и чувство чести, что выделяло его среди других детей.

В течение четырнадцати лет Ерасмус был моей гордостью. Он радовал меня. А затем, затем случилась трагедия, его забрали у меня. Нет, он не попал в руки смерти, его забрали совершенно неестественные посланцы. В то время, когда я лечил женщину в близлежащей деревне, моего сына захватили вистани, цыгане, которые бродят по землям и путешествуют через странные Туманы, и увезли с собой. Когда я вернулся домой, моя охваченная паникой жена в слезах рассказала о деталях этого несчастья и о тех опасных людях, которые украли нашего ребенка.

Я дал себе клятву, что никогда не успокоюсь, пока Ерасмус не будет освобожден от любой нечестивой судьбы, которая досталась ему. Оставив свои дела на умелые руки моей всепонимающей Ингрид, и посвятив свое будущее поиску, я отправился в погоню.

Детали моих скитаний несущественны здесь. След уже остыл, и его трудно было найти. Достаточно того, что все же я выследил караван вистани в Ришмулье. Ерасмуса не было с ними, но я вытряс его местонахождение у предводителя цыган. Они продали моего сына, я узнал, продали его в рабство, местному землевладельцу, который величал себя «Бароном Метусом» (Metus). Я поспешил к дому барона и потребовал, чтобы он немедленно возвратил моего сына.

Я все еще помню этот день, помню первое представление Метуса. Это был стройный, высокий мужчина, с грациозной походкой. У него было бледное лицо и прекрасные черты лица. Его глаза были такими же черными, как омут в реке. Когда он выслушал мое требование, его тонкие, выразительные губы слились в улыбку, это была чрезвычайно жестокая усмешка. Он холодно засмеялся и повернулся ко мне спиной. Его фавориты оттеснили меня от него.

Той ночью я разбил лагерь снаружи стен, окружающих землю Метуса, тьма и отчаяние охватили меня. Но затем, около полуночи, Ерасмус пришел ко мне! Он ускользнул от солдат барона и вскарабкался на стену. У него было что-то ужасное, что он хотел сообщить мне.

Я думаю, что я узнал истину даже прежде, чем слова слетели с его губ. Как только я увидел его лицо, бледное, как слоновая кость под светом луны. Как только я вгляделся в темные глазницы, где были его глаза. Слова, которые он произнес, только подтвердили то, что я уже знал.

Мой сын мертв.

И все же он еще гулял! Жизнь в смерти, смерть в жизни – такова была его судьба. Барон был вампир, и он передал этот темный дар моему единственному сыну! Я ревел той ночью, безутешные слезы испуганного ребенка катились из моих глаз.

Но самое страшное должно было еще произойти. Мой сын хотел кое о чем попросить меня. Темный дар совсем недавно был дарован ему, и его мысли все еще были мыслями смертного разума. Он чувствовал больше родства со мной, с живым, чем с Бароном и другими его вида. Но, - говорил он мне, - он чувствует, что те, старые образы мыслей ускользают». Скоро, - он полагал, - ужас, который он испытывает к своему состоянию, исчезнет и он забудет то, что так любил, будучи смертным. Он станет чудовищем подобно Барону!

И Ерасмус попросил меня спасти его от такой судьбы. Он попросил меня уничтожить его, прямо тогда, той же ночью. Он даже принес с собой молоток и заостренный деревянный кол, чтобы я вбил его в его грудь!

Я сомневаюсь, что найдется кто-нибудь, чтобы полностью понять те муки, которые я испытал. Мой сын был мертв, своим разумом я понимал это. Но он по-прежнему был здесь, стоял передо мной, разговаривал со мной. Как я мог найти мужество в своем сердце, чтобы убить его? И как я мог этого не сделать? Как я мог проклясть его на вечные муки?

В течение нескольких часов, когда луна опустилась и ушла за горизонт, мы разговаривали. Мы снова вместе пережили те радостные моменты, которые объединяли нас. Воспоминания поглотили нас, мы вместе радовались и ревели. Затем, когда предвестник рассвета окрасил небо в розовый свет, Ерасмус Ван Ричтен сам лег на лоно луга и бес слов вручил мне кол и молоток. Наш глаза встретились в последний раз, затем он закрыл глаза, как будто приготовился уснуть.

Я установил острие кола прямо к сердцу своего сына … и ударил молотком. С каждым ударом мое сердце кричало в муках, как будто бы кол входил в мою собственную грудь. Когда все было закончено, я лег около тела своего сына и снова зарыдал. Я рыдал, пока первые лучи солнца не коснулись его молодого тела и превратили его в золу.

Потребовалась вся сила моей воли, чтобы не лечь около пыли, которой стал мой драгоценный сон, и сгинуть во тьме смерти. Только мысли об Ингрид, ждущей в тревоге дома, не позволили мне лишить себя жизни. Я повернулся к ужасу спиной и направил свои шаги в сторону дома. Неделю заняло мое возвращение.

Но я обнаружил, что ужас следовал за мной, более того, он обогнал меня. Когда я вернулся домой, я обнаружил свою любимую Ингрид мертвой! Там имелась записка от Метуса, в которой говорилось, что теперь материя пришла в равновесие. Я забрал от него кое-что, что для него было ценно, я мог только предположить, что он подразумевал Ерасмуса. И он взял у меня то, что ценил я.

В тот момент, когда я стоял на коленях, рыдая около остывшего тела моей любимой Ингрид, моя судьба изменилась. Я всегда гордился своей способностью избавить тела от болезни или яда. Теперь я знал, это ни шло, ни в какое сравнение с важностью избавить общество от «болезни и яда», от зла. В тот ужасный день, я поклялся, что посвящу себя новой карьере: преследовать и уничтожать таких созданий, типа того, которое забрало у меня сына и жену, которые поедают тело общества, как рак съедает тело человека. И я поклялся, что моей первой целью станет Барон Метус!

Прошло почти три десятилетия с того рокового дня. За прошедшие годы я много узнал о своей добыче, о врагах, которые угрожают всем нам.

Сегодня, я уже далеко не молод и ощущаю холодный ветер смерти, идущий сквозь мою душу. Пришло время передать все то, что я узнал, так чтобы будущие поколения могли взять кол и молоток, которые я вынужден оставить. Теперь, я устанавливаю ручку на бумагу в надежде, что эта книга сохранит все то, что я узнал такой дорогой ценой.

Помните: борьба против созданий тьмы трудна, и часто приносит боль! Но это справедливая борьба, борьба, которая должна вестись. Если эта работа вдохновит хоть одного человека последовать по моим шагам, то я преуспел, и работа моей жизни не ушла в пустую.

Примечание автора: Игровое применение руководства Ван Ричтена дано в конце каждой главы, жирным шрифтом. Например, Ван Ричтен рассуждает о нечеловеческой скорости вампиров в главе III «Силы Вампиров», норма передвижения вампира дана в конце этой третьей главы.

ГЛАВА II. ПРЕДЫСТОРИЯ ВАМПИРИЗМА

Почти в каждой культуре, почти в каждом мире, существуют истории о вампирах, напускающие страх как на маленьких детей, так и на взрослых. Эти истории здравомыслящие люди считают фольклором, и действительно, кажется, что существование живого мертвеца неправдоподобно и невозможно. Почему тогда, культуры разделенные по времени и расстоянию, имеют не просто маленькую схожесть, а почти полную идентичность историй сверхъестественных существ, которые пьют кровь живых?

Я записывал истории из места, называемого Кринн, от представителя расы морских эльфов, который утверждал, что если один из их расы будет похоронен на земле, он восстанет из мертвых, чтобы отомстить своим братьям, выпивая их кровь. Уроженец другого мира, называемого Торил, рассказал мне историю о большой немертвой бестии, который выглядел как человек. Этот зверь бродит по равнинам и выискивает одиноких людей, чтобы напасть; он поедает внутренние органы своей жертвы. Из другого мира, называемого Оэрт, мужчина рассказал мне про семейное проклятие: первый родившийся мужчина в каждом двенадцатом поколении воскресает после смерти, чтобы пить кровь своей семьи, если тело не сжигается во время похорон.

Эти три мира далеки от стран тумана, так что я знаю их только по рассказам и слухам. Тем не менее, все они рассказывают про когда-то живых людях, идущих по земле и убивающих живых. Может ли это быть совпадением? Скорее, это указывает на то, что эти рассказы – правда. Немертвые властелины ходят по домейнам живых.

ВОПРОС ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Как появился вампиризм? Если бы все новые вампиры порождались бы другими вампирами, как практически рассказывают все истории, то кто тогда создал первого вампира? Эти вопросы мучили мудрецов столь же долго, как сами немертвые монстры мучили человечество. Возможно, ответ лежит в Баровии.

Дар или проклятие бессмертия не был получен Страдом фон Заровичем, Лордом Баровии, от другого вампира; скорее, он выкрал это с губ смерти. Я процитирую следующий текст из дневника барда Грегорри Колина (Gregorri Kolyan), который возможно был захвачен Страдом только для того, чтобы позже потом быть освобожденным с полной историей существа. Я не знаю, почему Страд разрешил Грегорри уйти с такой жизненно важной информацией. Возможно, вампир почувствовал нужду рассказать свою историю после стольких лет изгнания и тайны.

8 сентября, 453: Баровия – теперь странное место, хотя я не могу точно указать, когда произошли эти изменения. Видна физическая природа этих изменений: цвета не такие яркие, звуки не такие непосредственные; но самое главное изменение в людях, в жизненной основе земли.

Я не могу точно сказать, но изменения начали происходить примерно пару лет назад. Я еще могу вспомнить дни, когда я играл свои песни в местной таверне, а люди пели и танцевали. Теперь, кажется, им достаточно просто сидеть, пить и разговаривать приглушенным шепотом. Их души отсырели, подобно земле в тоскливый осенний день.

2 ноября, 453: Я натолкнулся на кое-что. Кажется, мои чувства относительно людей Баровии, не были плодом моего воображения. Существует источник, подавление духа, если вы хотите, за этими изменениями. У меня нет никаких средств подтвердить это, никаких магических устройств обнаружения, которые могли бы привести к нему; у меня есть только мое сердце и моя любовь к земле и ее людям.

29 марта, 454: Почти пять месяцев я искал ответ на эту загадку. Баровия находится в опасности, я готов поклясться в этом, но никто еще, кажется, не осознает опасность. Это не опасность, на которую люди могли бы ответить, не физический враг у врат города или на границах земли. Враг внутри, в сердцах и мыслях людей Баровии. Всего лишь на прошлой неделе я купил некоторые припасы на рынке. Торговец упаковал товар, вручил его мне, и отвернулся прежде, чем я заплатил ему. Как будто он не заботился о том, чтобы ему заплатили. Очень странное, почти самоубийственное поведение проникает в Баровию.

У меня есть много подозрений. Многие назвали бы меня параноиком, говоря, что мой разум стал неуравновешенным. В некоторые дни, когда солнышко согревает землю, а птицы поют на деревьях, я иногда сам сомневаюсь в своей уверенности. Но затем я обнаруживаю, что мои собственные глаза смотрят вверх, вверх на замок на скале, Замок Равенлофт. Какие тайны скрывают его стены, стены высокие и прочные, как тайны сердца старика. Страд фон Заровичправит Баровией более столетия, и не показывался половину этого времени. Каждый день я становлюсь все больше уверен в том, что я должен узнать больше о темной тайне этого человека. И я боюсь, что я должен сделать невероятное: отправиться к замку самому и исследовать его тайну из первых рук.

8 апреля, 454: Страх – холодный, капающий на нервы, подобно крови с висящего трупа, был моим постоянным компаньоном в течение последних нескольких людей. Чем ближе я подбираюсь к этому проклятому Замку Равенлофт, тем сильнее я чувствую хватку ледяной длани ужаса. Теперь нет сомнений относительно источника падения Баровии.

10 апреля, 454: Мне теперь не нужно искать. Цель моих поисков не только пришел ко мне, но и изолировал меня в своем отвратительном месте проживания! Вчера поздно вечером, он появился в моей комнате подобно тихому призраку из могилы. Он приказал мне взять мои перья, чернила и пергамент, затем схватил меня и выпрыгнул из моего окна в ожидающий его экипаж. Это подтвердило мои подозрения, что Страд фон Заровичсовсем не обычный человек. Вы бы только видели, ведь мое окно находится на четвертом этаже от земли!

15 апреля, 454: В течение пяти дней и ночей я буквально был пленником Страда в Замке Равенлофт. Странно, насколько замок выглядит теплым и уютным внутри, настолько внушает ужас его внешнее изображение на полотнах. Я обнаружил много интересного о Страде и может позднее я напишу книгу про это. Однако я чувствую, что эта задача никогда не будет выполнена. Как может этот мужчина позволить мне жить, когда я знаю такие темные тайны про него. Он поделился со мной своими самыми интимными секретами, как будто я был бы его самым лучшим другом.

Он не человек! Страд ходит по земле, как вампир, когда-то живое существо теперь питается кровью живых! Хотя есть бесконечное множество деталей о его деяниях, манерах, внешности, которые я хотел бы изобразить, но в этом дневнике я опишу только одну его сторону: его трансформацию из живого в нежить. И я сделаю это немедленно, чтобы не забыть самых мелких деталей.

Это великое завещание сонной, летаргической натуре Баровии, которая никогда не подвергала сомнению правление Страда фон Заровича. Он редко, если вообще когда-либо, показывался публично. Следовательно, было довольно таки загадочно, как он так бесспорно управлял Баровией больше столетия. Теперь я знаю ответ на эту загадку, но от этого мне не становится спокойней.

При жизни, Страд окунулся в море эмоций и ревности. Самой большой ревностью была его ревность к своему брату, Сергею, который был молод и красив. Вдобавок к этому, Сергей любил и был любим красивой девушкой по имени Татьяна. Зависть охватила Страда, подобно бушующему морю, поскольку он и сам был влюблен в Татьяну. С прошествием времени, эти естественные эмоции приобрели форму гротеска. Его любовь подавила все, ему стало необходимо обладать предметом своей любви, зависть превратилась в ярость, и, в конечном счете, в ненависть.

Сначала Страд просто намеревался разрушить планы Сергея жениться на Татьяне. Но затем, мысли Страда, и так уже искаженные ревностью, переменились. Он решил, что лишь смерть его младшего брата даст ему то, что он хотел: одному обладать Татьяной. Он планировал это убийство, это братоубийство, в своих палатах, и как он думал, в тишине. Но в своем переутомленном состоянии, расхаживая в одиночку по комнате, он громко разговаривал. Офицер стражи, который был другом Сергея, в это время проходил по замковой стене около окна Страда и подслушал планы старшего фон Заровича. Пораженный ужасом, он знал, что он должен сразу же предупредить Сергея. Он повернулся, чтобы оставить свой пост на замковой стене, но ножны его мечи ударились о каменную кладку.

Страд услышал слабый звук! Немедленно он схватил свое собственное оружие и выпрыгнул через окно на зубчатую стену. С проклятьем он обрушился на стражника. Меч со свистом обрушился на голову офицера. Однако тот был старый мечник и парировал удар. Хотя он и не имел никакого желания драться со Страдом, своим Господином, офицер вынужден был защищаться.

По рассказам Страда битва была жестокой и достойной великой песни, которую я напишу, если выживу. Оба мужчины прекрасно владели мечами, Страд после долгих лет войны и офицер из-за постоянных тренировок. И все

же безумие Страда перехлестнуло через край, и он наконец сразил офицера… , но перед этим он сам получил рану, которая убила бы более слабого мужчину немедленно.

Страд фон Зарович победил, но умирал. Своим разумом он понимал, что его ненависть и ярость не позволят его павшему телу упокоиться. Когда жизненная сила уходила из его тела, Страд заключил договор со смертью. Он поднялся, схватил мертвого гвардейца и выпил кровь из его трупа.

Теперь Страд навсегда освободился от Смерти, обманув эту темную персону! Но договор требовал, чтобы он совершил еще одно злодеяние. Он должен был убить своего брата Сергея в день его свадьбы, чтобы полностью скрепить зловещий контракт.

Страд спрятал тело стражника и продолжил заниматься своими ежедневными делами, ожидая дня свадьбы Сергея. С прошествием времени Страд обнаружил, что свою тайну ему все труднее и труднее сохранять. Дневные часы становились все более и более дискомфортными для него, а прямые лучи солнца доставляли физическую боль его коже. Также он обнаружил, что ему труднее стало принимать пищу, которая едва удовлетворяла его голод. Трансформация в создание Смерти началось.

В день свадьбы Страд разыскал Сергея и спровоцировал его на драку, чтобы таким образом получить некоторое оправдание за убийство молодого мужчины в глазах других. Страд ожидал, что его молодой и полный сил брат будет для него серьезным испытанием в схватке, но он быстро обнаружил, что его физическая сила сильно увеличилась за последнее время. Одним жестоким ударом Страд зарубил своего брата и его договор со Смертью был закончен. Страд стал вампиром!

Без сомнения проницательные читатели обнаружат те же самые пробелы в этой истории, которые обнаружил я, когда впервые этот дневник привлек мое внимание. Например, как именно Страд фон Зарович заключил «договор со Смертью». Поскольку «Смерть» – это просто прекращение жизни, какое возможное проявление этого естественного состояния могло предложить или принять такой договор?

Эти вопросы, также как и еще некоторые, вынудили меня засомневаться относительно полной правдивости истории Грегорри. Возможно, этот известный бард не смог воспротивиться побуждению приукрасить историю, рассказанную ему фон Заровичем (хотя содержимое дневника показывает мало внутренней логичности и блестящей стилистики, характерных для других историй, которые, как известно, были написаны Грегорри Колиным). Более вероятно допустить, что фон Зарович лгал барду по каким-то своим собственным причинам. Этим можно было бы объяснить возможное спасение или освобождение Колина. Вампир хотел использовать его, чтобы тот распространил дезинформацию. Или, возможно, что еще более вероятнее, фон Зарович лгал, но не только Колину. Люди, прожившие долго, часто приукрашивают или изменяют свои воспоминания о событиях, особенно о тех, которые меньше всего льстят им. У людей такая тенденция проявляется лишь в последние несколько лет. Насколько сильна, может быть тенденция приукрасить у существа, которое прожило столетия, и может быть будет жить всегда? Такая интерпретация поднимает главный вопрос: насколько мы можем верить тому, что говорит Страд фон Зарович … или любой представитель его нечестивого вида?

«НЕКРОЛОГИЯ» ВАМПИРОВ

Я думаю, никого не удивит, что метаболизм (обмен веществ) вампира, не такой как у смертного; фактически, строго говоря, вампир не имеет никакого метаболизма вообще. Хотя все биологические системы, присутствующие у живого смертного, также присутствуют и у вампира, большинство этих систем изменились функционально. Например, большинству вампиров не требуется дышать, и они могут одинаково хорошо себя чувствовать как в душной могиле, так и в пустом вакууме. При условии, что погружение в воду не будет смертельно для них, вампиры могут нормально функционировать и на дне океана. Вампиры все еще используют свои легкие, но только для речи.

Поскольку вампиры не имеют никакого метаболизма в обычном понимании этого слова, метаболические токсины и яды, проглоченные, проникающие через воздух или введенные, абсолютно не имеют никакого эффекта на них. Это не говорит о том, что нет некоторых веществ, которые когда инсинуируются в тело вампира, не причиняли бы ему серьезное или даже смертельное повреждение. Такие субстанции, хотя они и могут казаться, что действуют подобно ядам, скорее являются аллергенами и обычно определяются индивидуально для существа. Например, я сам справился с вампиром, который был особенно чувствителен к падубу. Также я слышал, что зола сожженного дерева ольхи была смертельна для другого вампира.

Некоторые примеры аллергенов для вампиров: листья тиса, лепестки роз, соль, рис, серебро, омела, лилии.

Пищеварительный тракт вампира очень сильно отличается от такового живого смертного. Желудок часто уменьшается до размера сжатого кулака человека, просто, потому что никому из вампиров не требуется проглатывать большие объемы твердой пищи.

Есть широкие вариации среди вампиров в отношении способности есть твердую пищу. Некоторые вампиры вообще неспособны есть обычную пищу, и любая попытка сделать так заканчивается немедленным отторжением. Другие могут есть твердую пищу без болезненных эффектов, хотя они и не извлекают из нее никакой пользы для своего пропитания, они просто пропускают ее через свое тело в течение нескольких часов, как делают это смертные. В средней земле существуют некоторые вампиры, которые могут есть твердую пищу, но должны отторгнуть ее в течение некоторого периода, который может быть от нескольких минут до нескольких часов. Эта проблема может показаться несущественной, но она, очевидно, может иметь существенное влияние на поведение вампира, старающегося замаскироваться как живое существо.

Циркулирующая система вампира мало изменилась. Сердце по-прежнему качает кровь по всем сосудам тела монстра. Однако существуют некоторые различия. Поскольку вампирам не требуется извлекать кислород из воздуха, их кровь ничего не поглощает из легких. Это делает их полностью иммунным к вредным газам, которые необходимо вдохнуть, чтобы сказались их эффекты. Вампир мог бы вдохнуть газ, то есть впустить его в свои легкие, но ядовитые химикалии в газе не прошли бы через легкие в кровь.

Кровь вампира также несколько отличается от крови смертного. Когда ее рассматривают обычно, она, кажется, имеет тот же самый насыщенный красный цвет, что и кровь смертного. Когда ее подсвечивают, (пузырек с кровью вампира держится над источником света, к примеру), она имеет характерный золотистый свет. Кровь, собранная от неразрушенного вампира, может проявить широкое разнообразие сил. В некоторых случаях, кровь сильно едкая и порождает серьезные раны, как от кислоты, любому, кто прикоснется к ней. В других случаях кровь взрывается, обжигая пламенем, если подвергнута солнечному свету. Во многих других случаях, любой, кто прикасается хоть к одной капле крови голой кожей, немедленно попадает под ментальное влияние вампира. Невозможно предсказать заранее, какие эффекты кровь определенного вампира могла бы иметь, если вообще иметь. Существует один обычный фактор: в момент уничтожения вампира, любые образцы его крови немедленно становятся полностью инертными и частенько становятся испорченными и протухшими за несколько секунд.

Сенсорные органы вампиров становятся намного более чувствительными, чем таковые их живых аналогов. Если они при жизни не обладали возможностью видеть в темноте (т.е. инфразрением), то, став вампирами, они получают эту способность, обычно диапазон их видимости равен приблизительно 90-а футам. Их слух также становится намного более острым, также как осязание и обоняние; вампира чрезвычайно трудно, если вообще возможно, застать врасплох.

Поскольку вампиру не требуется кислорода, и обычно ему нужно питаться один раз в день, возникает вопрос. Где он берет энергию, необходимую для потрясающих свершений, на которые это создание способно? Многие мудрецы не соглашаются, но сам я верю в то, что тварь имеет врожденную связь с Отрицательным Материальным Планом.

Независимо от причины, вампиры намного более эластичны и крепче, чем живые существа. Они кажутся вообще имунны к истощению, изнурительным эффектам боли и подверганию погодным факторам. Они кажутся способны лишь пожать плечами от негативных воздействий многих магических эффектов. Они полностью иммунны к эффектам заклинаний сна, обаяния, удержания и к другим магическим и псионическим эффектам, подражающим этим заклинаниям. Они также полностью имунны к любому магическому эффекту, который специально порождает паралич. Важно подчеркнуть слово «специально». В то время как вампир будет иммунен к парализующему прикосновению гхолы или двеомеру палочки парализации, на него можно воздействовать мощными чарами, типа изменение действительности (alter reality) или желания, которые могли бы эмулировать такой эффект. (Впрочем, любой маг, способный использовать такую могущественную магию, выбрал бы, конечно же, эффект более существенный, чем парализация). Подобно многим другим типам нежити, вампиры испытывают немного повреждения от любых эффектов, базирующихся на холоде или электричестве, будь они вызваны заклинанием, предметом, оружием дыхания или даже стихиями.

Вампиры также полностью не поддаются нескольким божественным заклинаниям. Твари полностью иммунные к эффектам жреческой лечебной и исцеляющей магии, типа лечения легких ран, лечения и т.д. Поскольку провал таких заклинаний мог бы легко вскрыть истинную природу монстра, вампир, маскирующийся под смертного, будет часто избегать подверганию такой магии.

Волосы вампира никогда не седеют, и при этом существо никогда не будет показывать другие физические признаки старения, если их не было перед моментом смерти. Вообще, пока тварь хорошо питается и действует согласно своим ограничениям, уместным для ее существования, она никогда не будет отличаться от той внешности, которую имела в день своей смертной смерти. Это не подразумевает, что вампиры будут выставлять напоказ свою неменяющуюся внешность, поскольку такое проявление привлечет к ним слишком много нежелательного внимания. Вампир, который хочет жить среди общества людей, в большинстве случаев, очень длительно маскируется как нормальный человек или демихуман, притворяясь стареющим и даже «умирая», чтобы снять с себя подозрения. Такой обман подробно обсужден в Главе XII, «Фасад».

ВАМПИРЫ РАЗЛИЧНЫХ РАС

Большинство рассуждений в этом руководстве относится к «типичным» вампирам, вампирам, которые при жизни были людьми или демихуманами. Есть некоторые различия между этими, бывшими когда-то людьми, вампирами и теми, кто имеет другое расовое происхождение.

Снова, как и в случае обсуждений человеческих вампиров, эти параграфы относятся к типичным случаям. Вампир дварф (например) может иметь определенные дварфийские характеристики, может во многом походить на вампиров людей, а может и полностью отличаться от обоих. Проницательные читатели смогут заметить, что некоторая символика играет существенную роль в большинстве таких вампиров. Их слабости и силы обычно высоко символичны относительно природы созданий, в то время когда они были живы. Например, некоторые дварфийские вампиры могли бы сильно реагировать на оружие, сделанное из мифрила, особенно если они жаждали этого металла при жизни. Такой вид символизма важен для общих черт вампиров всех рас и классов.

КРОВЬ ВАМПИРА

Едкая кровь вампира (caustic vampire blood) причиняет 1d6 dam, если контактирует с голой кожей.

Взрывчатая кровь вампира (explosive vampire blood), выставленная в пузырьке на солнечный свет, взрывается, причиняя всем 1d3 dam в пределах 3 футов.

Кровь вампира, обладающая эффектом очарования (charm person) дает право на спасбросок со штрафом от –1 до –5, в зависимости от возрастной категории, начиная со Старого (Old).

ЗАСТАТЬ ВАМПИРА ВРАСПЛОХ (SURPISING A VAMPIRE)

В большинстве ситуаций, шанс застать вампира врасплох равен половинному шансу для обычного существа этой расы и класса персонажа вампира, когда он был жив.

ГЛАВА III. ВАМПИРИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Мы знали, что он злодей, но мы считали его злодеем смертной природы. Вообразите наш ужас, когда первый удар, нанесенный нашим здоровяком дварфом, удар острым, как бритва топором, просто отскочил от головы. Так, как будто бы оружие ударило об горный валун.
- Из дневника Элдина Серебряного Щита (Aldyn Silvershield)

Предостережение: Важно помнить, что следующие рассуждения относятся к тому, что мы могли бы назвать «типичным» вампиром. К сожалению, нет таких тварей, как «типичный» вампир. Вампиры возможно наиболее индивидуальны из нежити. Что является истинно для одного, может опасно вести в опасное заблуждение для второго, и полностью противоречить третьему. Различия между индивидуальными вампирами типично станут более явными по мере роста возраста и сил вампира. В то время как молодые вампиры, обычно показывают, по крайней мере, некоторое сходство друг с другом, различия между старейшими Патриархами часто настолько большие, что можно даже подумать, что это полностью различные типы созданий. Следующие рассуждения имеют дело с наиболее общими силами и слабостями вампира. Однако, много охотников за вампирами умерли, если не хуже, из-за того что обобщили такие рассуждения. Предположение, что любой вампир имеет любую указанную силу или слабость – опасное предположение!

Велика сила вампира. Эти бесспорные хозяева нежити имеют множество сил, которые дают им преимущество почти в каждой боевой или небоевой ситуации. Эти монстры получают существенные выгоды почти в каждом аспекте своего существования. Их чувства, сила, разум, интеллект гораздо выше человеческих норм. Фактически, если бы не их специальные уязвимости (которые я обсужу позже), вампиров практически нельзя было бы остановить.

Хотя все вампиры чрезвычайно могущественны, существует сдерживающий эффект, влияющий на способности вампира, этот эффект – время. Недавно-созданный вампир (в подавляющем большинстве случаев) относительно слаб по сравнению с теми, которые уже существуют на протяжении десятилетий или столетий. На другой стороне шкалы вампир, просуществовавший тысячелетие или больше, такой вампир невообразимо более могущественен, чем недавно созданный неопытный вампир.

Никто не знает точно, почему это так. Некоторые ученые считают, что такая прогрессия есть «врожденная характеристика вампирической природы», но это, конечно же, не является никаким ответом вообще. Мое личное убеждение состоит в том, что все вампиры создаются с потенциалом использования всех сил, доступных тысячелетнему вампиру, но реальное использование всех этих сил требует познавания. Возможно, более «расширенные» силы требуют большего количества умения, чтобы управлять ими, или большего количества использования их вампиром, или может быть, требуются оба эти условия. Чтобы использовать эти великие силы, вампир должен практиковаться, чтобы добиться требуемой точности и должен основываться на силе воле и ментальной силе духа, необходимых чтобы овладеть ими.

Лично я надеюсь, что мое убеждение неправильно из-за следующего логического следствия: если все вампиры, не зависимо от своей «молодости» имеют потенциал для использования всех больших сил, то почему не может быть возможности для необычного индивидуума сразу возникнуть с естественной способностью некоторых из великих сил? Даже страшно подумать о существовании только что созданного вампира, способного использовать любые силы, доступные тысячелетнему патриарху. Это беспокоит меня, когда я узнаю, что истории о таких «рано развившихся» вампиров существуют, хотя они, к счастью, редки. Лучше держать это в памяти и понимать, что возрастная прогрессия, которая обсуждена ниже, просто правило, к которому бывают исключения. Хорошо подготовленный охотник на вампира должен ожидать исключения.

Отложим такие исключения в сторону. Возрастная зависимость сил – возможно, самый главный союзник охотника на вампиров. Неопытный вампир менее сведущ в скрытии своих следов, менее опытен в играх на слабостях тех, кто преследует его.

ВОЗРАСТНЫЕ КАТЕГОРИИ

Подобно драконам, вампиры разделены на возрастные категории. По существу, когда вампир становится старше, его могущество также растет. Создание получает новые способности, которые ранее не имело и становится менее восприимчивым к старым слабостям. Короче говоря, чем старше вампир, тем более опасным противником он становится.

К счастью, я знаю только о двух существующих Вампиров Патриархов. Патриархи чрезвычайно редки, редко вампиры проживают столь долго. Как будет обсуждено ниже, напряжение бессмертия часто слишком сильно для них. Я вижу в этом руку Провидения, поскольку встреча с Патриархом почти всегда закончится полным подчинением его желаниям.

Каждая возрастная категория вампиров имеет свое название. Названия и связанные с ним возраст вампиров:

Юный (Fledging)	0-99 лет
Взрослый (Mature)	100-199 лет
Старый (Old)	200-299 лет
Старейший (Very Old)	300-399 лет
Древний (Ancient)	400-499 лет
Эминент (Eminent)	500-999 лет
Патриарх (Patriarch)	1000 + лет

(eminence - эминенция (титул кардинала), eminent – выдающийся, знаменитый, прим. переводчика)

Эти названия скорее представляют академический интерес, чем практическую ценность. Никто обычно не обращается к вампиру по титулу. Если, к примеру, кто-нибудь бы обращался к Страду, попадающему в категорию 400-499, он скоре бы называл его «Лорд Страд», а не «Древний Страд».

Кажется, что вампиры используют подобные термины, когда общаются друг с другом. Однако в таких случаях они намного больше заинтересованы относительно разницы в возрасте и используют эти титулы почти исключительно в символических целях, ценя их только за психологический эффект. Например, обращение вампира к вампиру, который старше его по возрасту могло бы звучать как «Старейший», «Древнейший» или даже «Эминент», независимо от фактической возрастной категории старшего вампира. В обратной ситуации, старший вампир мог бы обращаться к младшему, как «Юный» независимо от реального возраста младшего его существа, тем самым, показывая свое презрение к слабостям младшего вампира.

В большинстве случаев, конечно же, вампиры встречающиеся первый раз не будут знать о возрасте друг друга. Использование титулов в такой ситуации зависело бы от намерений вовлеченных созданий. Они могли бы воздержаться от использования титулов, чтобы не обидеть друг друга, или же наоборот, могли бы интенсивно использовать их чтобы запугать противника.

ЗАКЛИНАТЕЛЬНОПОДОБНЫЕ И НЕЗАКЛИНАТЕЛЬНОПОДОБНЫЙ СИЛЫ

Джармин попросил меня прогуляться с ним, поскольку у него было что-то важное, что он хотел обсудить со мной. Я должна признаться, что я подозревала, о чем он хочет поговорить со мной. В конце концов, мы провели вместе столько времени, и было вполне логично, что мысли о браке должны были занимать его мысли.

Мы были внутри собора, когда разразилось землетрясение. Древнее каменное строение дрожало, и сверху послышался ужасный шум. С ужасающей силой, Джармин отшвырнул меня в сторону, как раз вовремя, на меня едва не обрушился массивный каменный блок, упавший с крыши апсиды. Джармин не был настолько удачлив. Первый же камень ударил его по спине и сбил на землю.

Я закрыла лицо руками, безутешно рыдая о потере своего возлюбленного. Затем я закричала в шоке, когда знакомая рука дотронулась до моего плеча и знакомый голос зашептал мне в ухо! «Больше никогда не будет причины для слез», - сказал мне Джармин, когда его губы прикоснулись к моей шее. «Ничто, даже время, не сможет нас разделить».

- Из дневника Марии Кастрис (Maria Castries)

Все вампиры наслаждаются некоторыми способностями, которые, будь они у смертных, конечно же, были бы приписаны волшебству. Однако у вампира такие способности всецело природные. Некоторые из сил, и в самом деле, кажутся результатом использования заклинания, тогда как другие представляются как «сверхчеловеческие». В этом месте я разделю эти возможности на «незаклинательноподобные» и «заклинательноподобные» силы и растолкую их по раздельности. Но я спешу добавить, что для вампира, они одни и те же, и в целом неотъемлемы.

НЕЗАКЛИНАТЕЛЬНОПОДОБНЫЕ СИЛЫ

Все вампиры чрезвычайно сильны в физическом плане. Причины этого неясны. Возможно, трансформация из жизни в несмерть как-то регулирует тело физически, делая мускулы более сильными, а плоть, кости и сухожилия более стойкими к повреждениям.

С разу с момента их создания вампиры обладают чудовищной силой. В отличие от смертных, которые слабеют, когда стареют и их мускулы атрофируются, вампиры реально получают силу, когда проходят года. Патриархи вампиры, к примеру, развивают силу, конкурирующую с силой некоторых младших богов. Вампиры получают большие выгоды от своей чудовищной силы, включая, как возможность прорваться сквозь охрану противника, так и нанести массивное повреждение, когда удар достигает цели. Хотя эти твари очень интеллектуальны и редко вступают в физический бой, у них есть средство подавлять врага при таких встречах.

Также вампиры обладают высокой скоростью. Юные вампиры быстры так же, как обычные люди. Когда вампиры становятся старше, они становятся все быстрее и быстрее, пока не достигают возраста патриарха, который может перемещаться с той же скоростью, что и легкая ненагруженная ездовая лошадь! Эти темные создания обычно будут использовать эту силу, чтобы получить преимущество при столкновениях со священниками или теми, у кого есть благословленное снаряжение. Если вампир может приблизиться и напасть прежде, чем смертный успевает сделать попытку изгнания или успеть выставить святую вещь, то он может свести на нет опасность для себя.

В дополнение к преимуществу скорости передвижения, вампиры также обладают увеличенной ловкостью и скоростью реакции. Процесс становления вампиром, кажется, наделяет их значительно увеличенной координацией, и это преимущество только растет с возрастом. Старейшие вампиры могут реагировать на события поистине с нечеловеческой скоростью.

С возрастом вампира также увеличивается его интеллект. Эти создания чрезвычайно хитры, их действия просчитаны. Вампиры очень благоразумны, они будут часто достигать своих целей только благодаря хитрости, не полагаясь на грубую силу. Не сделайте из этого неверное заключение: Эти твари не боятся, не уклоняются, и не избегают прямого использования силы. Они просто рассматривают силу, как один из возможных инструментов для достижения своих целей и обычно будут выбирать средство, которое лучше всего подходит для ситуации. В конце концов, зачем твари рисковать своей собственной «жизнью», когда при помощи хитрости, она может получить все, что требуется, не подвергаясь никакому потенциальному риску?

Охотясь на вампира, будьте особенно осторожны, помните об интеллекте создания. Вампиры, например, могут изобретательно спрятать свое логово и установить множество ловушек и западней, чтобы защитить его. Они могут также смешиваться с обществом смертных, доминируя и манипулируя людьми вокруг себя. Они могут зайти так далеко, что будут заключать союзы и даже заводить друзей. Хитрые вампиры могут иметь поддержку, если не любовь окружающих. Короче говоря, не считайте вампира узконаправленным монстром, интересующимся только как напиться крови и высосать жизненную энергию. Интеллект создания часто более эффективное оружие, чем его другие природные силы.

Если этих преимуществ не было достаточно, со временем большинство вампиров развивают невероятную силу личности, благодаря которой они вводят в заблуждение и склоняют легковерных. Это, кажется, исходит от огромной уверенности в себе, которую вампиры развивают за более чем столетия существования, и из того факта, что они имеют иногда больше чем тысячелетие, чтобы узнать все нюансы человеческого поведения. Даже принимая во внимание только магически гипнотический взгляд, разговор с вампиром будет невероятно опасен, потому что тварь настолько убедительна, что может фактически убедить любого хоть в чем. Тот же самый могущественный магнетизм делает большинство вампиров невероятно очаровательными персонами (очарование здесь используется не в магическом смысле). Вампиры почти всегда знают чрезвычайно много средств, чтобы добиться милости противоположного пола.

Изложенное выше не относится ко всем вампирам, конечно. Хотя большинство вампиров знает очень много о том, как работает человеческий разум и как можно совратить человеческие мысли, существуют некоторые, которых меньше всего интересуют человеческие интересы и желания с течением времени. Таких созданий, проходящее время делает все более одинокими и менее способными понять побуждения смертных и наоборот.

ЗАКЛИНАТЕЛЬНОПОДОБНЫЕ СИЛЫ

Если бы вампиры имели только естественные способности, обсужденные выше, то они уже бы были смертельно опасными противниками. К сожалению, для тех из нас, кто охотится на этих тварей, они также имеют в своем арсенале огромное количество заклинательноподобных способностей. Эти силы, кажется, есть у большинства (если не у всех) вампиров независимо от заклинательной традиции, которой вампир, возможно, следовал по жизни.

Некоторые вампиры, которые использовали заклинания, будучи живыми, и в самом деле сохранили свои таинственные способности. Это распространяется в основном на тех, кто были магами при жизни. Только очень редкие жрецы сохраняют свои силы, и то только те, кто служили низменным, злым богам на протяжении своей жизни. Однако этот раздел имеет дело только лишь с природными заклинательноподобными силами. Вампиры, способные использовать заклинания, будут рассмотрены позже.

Возможно, наиболее внушающая страх и полностью разрушительная сила вампира – это его способность вытягивать жизненную энергию прикосновением. Эти монстры, осуществляя физический контакт со своим противником, могут иссушить жизненную эссенцию смертного (уровни опыта). Вопреки некоторым рассказам, вампиру не обязательно производить контакт «плоть к плоти», чтобы иссушить жизненную силу. Даже если тварь наносит точный удар по одежде или доспехам, он способен вытянуть жизненную силу через такое препятствие. Некоторые теоретики объясняют этот факт с помощью понятий символики и симметрии. Если вампир наносит достаточно сильный удар, чтобы причинить физическое повреждение, то этого ему достаточно чтобы вытянуть жизнь из его жертвы. Как и со многими аспектами магии, эта теория поддерживает установку, что символическая сила атаки более важна, чем поверхностные границы доспехов или одежды. Однако те же самые теоретики затихают, когда их просят прояснить дополнительный факт: вампир может иссушить жизнь, только тогда, когда бьет без оружия. Если вампир использует оружие, он неспособен при этом иссушать жизненную энергию. Для таких рассуждений металлические перчатки и кастет также считаются оружием. Возможно, атака голыми руками символизирует действие захвата противника и причинение боли.

Все вампиры имеют силу очаровывать (charm) смертных по желанию. Это эквивалентно эффекту от заклинания мага очаровать персону, за исключением того, что вампиру не требуется никакого времени для прочтения заклинания, а жертва должна смотреть прямо в глаза вампиру. Диапазон этой силы, технически равен зоне видимости. Однако для любых практических целей, вампир не сможет воздействовать на жертву в любом диапазоне, превышающем десять футов. Эта сила, помимо практических, боевых применений, является очень полезной для преодоления некоторых слабостей вампира. Если, например, вампир не может войти в дом предполагаемой жертвы, он мог бы попытаться его очаровать, чтобы тот покинул безопасную зону здания. Как и в случае заклинания очарования персонажа, вампир не способен приказать своей заколдованной жертве сделать что-либо самоубийственное, типа прыжка с утеса. Однако тварь может убедить жертву, что вампир его или ее друг, и что жертва должна покинуть безопасное место, чтобы поприветствовать своего "друга".

Когда эти темные создания становятся старше, их пристальный взгляд обаяния становится более сильным. Древний вампир может очаровать даже звуками своего голоса. Произнося успокаивающие слова, тварь завладевает своей жертвой. При оптимальных условиях, максимальный диапазон очарования голосом – 40 футов. Этот диапазон очень сильно сокращается при некоторых условиях, типа сильного ветра или шумной битвы. Возможно, наиболее внушающим страх из всех очаровывающих пристальных взглядов является очаровывание Патриархов. Эти великие вампиры способны очаровать только при помощи своего могущества. Никакие преграды не могут заблокировать эти способности. Фактически их мысли настолько сильны, что они могут воздействовать на жертву даже с другой стороны каменной стены. К счастью есть несколько ограничений, накладываемых на эту силу. Прежде всего, эта способность ограничена диапазоном примерно в 40 футов. Во вторых, очарование может воздействовать только на того, чье присутствие вампир знает. Патриарх просто не может, к примеру, расширить свое очарование за пределы стены на всякий случай, предполагая, что там кто-то есть. Тварь должна знать, что жертва там, первоначально обнаружив его или ее своим острым чутьем.

Вампиры имеют естественную способность имитировать еще одно заклинание мага: паучье лазание. Они способны использовать эту силу по желанию, без всяких ограничений по продолжительности и частоте. Эта природная заклинательноподобная сила работает в большинстве случаев, подобно заклинанию мага, за исключением того, что вампиру не требуются никакие вербальные, соматические и материальные компоненты. Обратите внимание, что вампир по-прежнему подчиняется всем обычным ограничениям при использовании своей силы паучьего лазания. Так, многие вампиры не могут подняться по башне и войти в замок без приглашения. Однако они могут подняться вверх по башне, и попытаться зачаровать кого-нибудь через окно. (Эти и другие ограничения и слабости вампиров будут обсуждены в следующей главе).

Способность подниматься на недоступные другим способом поверхности позволяет вампирам устраивать свои логова в местах, недоступным смертным. Высокая башня без дверей и лестниц, ведущих вверх, была бы идеальным местом для вампира, чтобы скрыть свое убежище. Сам он мог бы подняться вверх по отвесной стене башни и войти через окно в ждущий его гроб.

В Бою.

Требуется сильная магия, чтобы сразиться с вампиром. Эти лорды тьмы не подвержены атакам немагического оружия. Мирское оружие даже не вызовет раздражения у вампира. Чтобы нанести рану юному вампиру достаточно оружия с небольшим магическим зачарованием (enchantment), но когда тварь прогрессирует, потребуется, куда большее зачарование.

Если против вампира используется оружие с недостаточным зачарованием, то оно будет просто неэффективно. В некоторых случаях, оружие просто отскочит от тела вампира, нанося повреждения не больше, чем от удара перышка. В других случаях, оружие, кажется, наносит рану, но настолько незначительную, что она ни на йоту не вредит вампиру. В некоторых других случаях, оружие, кажется, просто проходит через создание, так как будто вампир был бы просто мираж.

Единственным общим исключением для этого рассуждения является немагическое оружие, благословленное жрецом доброго божества. Однако, это не надежная вещь. Благословленное оружие рассмотрено более детально в главе V «слабости вампира».

Даже если оружие достаточно зачаровано, чтобы нанести физическое повреждение вампиру, нельзя быть уверенным в разрушении твари. Дело в том, что эти монстры имеют естественную способность восстанавливать физическое повреждение. Раны затягиваются, сломанные кости самостоятельно переформируются, даже отрубленные члены со временем восстанавливаются. Скорость, с которой это происходит, увеличивается с возрастом твари. Однако даже самый слабый вампир регенерирует со скоростью, внушающей тревогу.

Физиология (или более корректней, некрология) процесса регенерации вампира остаются в значительной степени неизвестны, несмотря на все усилия некоторых мудрецов. Символически, однако, можно догадаться о причине этого процесса. Немертвое тело вампира каким-то образом заперто в физическом состоянии, когда оно пересекает завесу между жизнью и несмертью; как приостанавливается старение, также приостанавливаются и полученные повреждения. Здесь имеется множество интересных побочных эффектов. Например, если вампир подстригает свои волосы или ногти, они обратно отрастут к той длине, которая была в тот момент, когда вампир умер, как смертный; и больше расти не будут. Татуировки или другие мирские отметины, нанесенные на кожу вампира после смерти, исчезнут, в то время как такие же знаки, которые были нанесены перед его смертью, вновь появятся независимо от того, чтобы вампир не делал, чтобы устранить их.

Некоторые отметины, причиненные плои вампира при помощи магических средств, называемые стигмата (stigmata), не будут исчезать кроме как при определенных условиях. Такие отметины и стигмата будут рассмотрены в главе V «Разрушение Вампира».

Даже преодолев все перечисленные выше условия, будет все еще очень трудно уничтожить вампира посредством физического боя. В большинстве случаев, когда вампиру нанесено достаточное количество физического повреждения, чтобы «убить» его, он трансформируется в газообразную форму и пытается вернуться в свой гроб или другое убежище. После восьми часов полной бездеятельности, он восстанавливает свою телесную форму с уже излеченными физическими ранами. По этой причине, жизненно важно, чтобы охотники на вампира закончили работу после того, как они вынудили вампира принять газообразную форму! Если они не проследят газообразную тварь, уходящую в свое убежище, или не закроют ему все пути для достижения его убежища, перед ними станет перспектива встретиться полностью с невредимым вампиром, воскресшим всего лишь через какие-то восемь часов. Этот вампир, по всей вероятности, будет несколько «раздражен» и будет планировать какой-нибудь новый метод мести тем, кто посмел покуситься на него. Если вампир, вынужденный принять газообразную форму после подавляющих физических ран, в течение 12-ти часов не может достичь своего гроба или убежища, чтобы быть в безопасности, то он разрушается.

ИЗМЕНЕНИЕ ФОРМЫ

Яркий свет, который я послал из своего посоха вперед, оказался высокоэффективным, изгнав стаю летучих мышей, которые нас терзали достаточно долго. По простоте душевной, мы думали, что мы оказались в безопасности. Фактически, наши проблемы только начались.

Без всякого предупреждения толстый туман поднялся от земли подобно отвратительному выдоху. Сначала мы придали этому мало значение; ночью, туманы с земли частенько поднимаются. Но затем мы заметили, как туман, кружась, движется к нам, и это притом, что не было никакого ветра. Что мы могли сделать? Как можно сражаться с туманом?

Затем, первое щупальце тумана обернулось вокруг Батласа, нашего разведчика. Бедняга Батлас закричал, закричал так, как будто его душу вырывали из смертного тела. А затем, затем он безжизненно рухнул в болото.

Мы не думали, что когда-нибудь снова увидим Батласа…

- Из дневника Моргрена Дундерлорна (Morgren Dunderlon)

Вероятно, наиболее видимым, очевидным проявлением сверхъестественной природы вампира является его способность изменять форму (shapechanging). Чтобы лучше защищаться или сражаться с другими, все вампиры имеют общую для всех вампиров способность добровольно изменять свою физическую форму. Формы, представленные здесь, доступны «типичному» вампиру. Однако имеются много вампиров, которые обладают уникальными силами и большее разнообразие форм.

ГАЗООБРАЗНАЯ ФОРМА

Вампиры способны преднамеренно растворять физические компоненты своих тел, превращаясь в облако тумана. Переход от физического до газообразного состояния занимает одну минуту (один раунд), в течение этого периода

тварь не способна предпринимать никаких других действий, физических либо магических, включая и парирующие атаки, естественно. В то время, когда создание находится в процессе трансформации в газообразную форму, оно также полностью восприимчиво к физическим и магическим нападениям.

Вампир в газообразной форме полностью иммунен к любым физическим атакам. Даже оружие с самым сильным зачарованием проходит через парообразное облако без всякого эффекта. Магические нападения все еще могут быть эффективны против некоторых вампиров в газообразной форме; но это изменяется от индивидуума к индивидууму. Некоторые вампиры полностью имунны ко всем магическим нападениям, когда находятся в газообразной форме. Кажется, нет никакого способа заранее предсказать, будет ли этот индивидуальный вампир иметь такую устойчивость или нет. Я предполагаю, что старые вампиры, более вероятно, будут полностью иммунны ко всем нападениям, когда находятся в газообразной форме. Некоторые мудрецы рассматривают это как свидетельство того, что такая устойчивость является приобретенной или изученной чертой. Однако я думаю, что более вероятно, что твари, обладающие такой устойчивостью «проживут» дольше.

Вампиры регенерируют свои раны, обычно находясь в газообразной форме. Единственным исключением является тот случай, когда тварь повержена физически в битве и вынуждена отдохнуть в своем гробу или убежище в течение полных восьми часов, чтобы полностью восстановиться. Если вампира вынуждают принять газообразную форму из-за полученного физического повреждения, то затем это создание следует в свой гроб или убежище, где принимает телесную форму внутри этого убежища. В большинстве случаев, тварь будет полностью в коматозном состоянии, не осознавая то, что происходит вокруг и неспособная отвечать ни на какие раздражители, до тех пор, пока не пройдут восемь часов. В этом состоянии вампир не способен возвратиться в газообразную форму снова, и поэтому очень уязвим к разрушению.

Однако такое происходит не всегда. Я сам, самолично столкнулся с вампиром, чье поведение ужасно отличалось от этого. Я следовал за парообразным облаком в убежище твари и вошел внутрь. Там я нашел злодея, лежащего как мертвец. Я приготовил свой кол и молоток … и с ужасным ревом монстр спрыгнул со своего одра и напал на меня и моих товарищей с дикой яростью. Однако при первом же ударе зачарованного меча моего соотечественника тварь рассыпалась в пепел. Этот специфический вампир мог выйти из своего коматозного состояния и сражаться с дикой свирепостью (получая +3 премию к броскам атаки). Однако здоровье у твари почти не оставалось (1 хит). Любое попадание оружием, способным нанести рану, немедленно и безвозвратно уничтожает монстра. (Изобретательный ДМ может легко придумать другие интересные вариации на эту тему).

Вампир в газообразной форме имеет большой контроль над ее характеристиками. Он может изменять плотность от густого тумана до тонкой, практически невидимой дымки. Когда изменяется плотность газа, также изменяется занимаемый им объем. В своей самой плотной форме, которая является толстым и полностью непрозрачным туманом, полный объем занимает 6 кубических футов. В своей самой разреженной форме, вампир занимает объем 36 кубических футов. Он может изменять реальные размеры облака практически без ограничения, вплоть до 1/10 дюйма. В своей самой плотной форме вампир может уложиться в сферу, чей диаметр чуть более двух футов, а тонкий усик диаметром 1/10 дюйма может растянуться в длину более четырнадцати миль! Парообразный вампир может изменять плотность и форму газообразного облака по желанию, такие изменения происходят не более чем за несколько секунд (1 сегмент).

Вампир в газообразной форме демонстрирует удивительную «прочность» облака, которую даже самый сильный ветер не может рассеять. Парообразный вампир может полностью управлять своим движением, и на его движение почти не воздействуют ветры ураганной силы. Однако если вампир захвачен ураганом, движущимся со скоростью примерно 75 миль в час или больше, он увлечен ветром. Хотя облако и не разрывается, вампир полностью не способен контролировать свое собственное движение. Я подозреваю, что такая конфузия вампира мало чем поможет смертным.

Вампиры в газообразной форме двигаются медленнее, чем в телесной форме, но не намного. Их скорость в таком состоянии также увеличивается с возрастом. Охотники на вампиров должны знать, что «Старый» вампир в газообразной форме может двигаться быстрее, чем человек пешком. Это очень важно, потому что охотники на вампиров, если хотят успеха, должны быть способны проследовать за парообразным вампиром к его гробу или убежищу, чтобы уничтожить его там. В газообразной форме, создание должно оставаться около земли, определенно в переделах десяти футов. Однако он может подниматься вверх по лестнице, но не может этого делать по стене или приставной вертикальной лестнице. Облако пара может стечь вниз со стены или утеса, независимо от высоты, без всякого повреждения вампира и делает это с той же скоростью, что и движется по ровной земле.

Способность принимать газообразную форму дает вампиру многие преимущества. Наиболее очевидное – средство спасения. От многих охотников на вампиров ускользала победа, когда их демонический противник рассеивался в туман и становился неуязвимым к их атакам. Он может таким образом сбежать из запертых комнат, тюремных камер, саркофагов, в сущности, из любого места, где обычный смертный был бы заперт. Пока есть трещина, по крайней мере, размером в 1/10 дюйма, щель под дверью, к примеру, тварь может выбраться на свободу. (Также помните о его великой силе, вампир может часто сам сделать такой пролом). Кроме того, эта способность вампира делает очень трудной задачу не допустить его в то место, куда он хочет попасть.

Для тех вампиров, которые должны ежедневно возвращаться в гроб или другое убежище, газообразная форма позволяет защищать это убежище от непрошеных гостей. В качестве примера, я вспоминаю тварь, чьим убежищем был саркофаг в катакомбах под заброшенной церковью. Монстр заложил все входы в катакомбы и окружил сам саркофаг камнем, используя заклинание преобразование грязи в камень. Единственный вход в катакомбы составляла трещина между камнями шириной в полдюйма, а к саркофагу крошечная, сквозная дыра, не более четверти дюйма диаметром. Вампир до безобразия гордился своей хитростью, полагая, что никакие потенциальные охотники за вампирами не способны будут когда-либо обнаружить его убежище. Однако все обернулось против него, его хитрость вызвала его падение. Я обнаружил убежище и замазал трещину между камнями. Затем, мои коллеги нанесли ему

достаточное количество ран, чтобы он был вынужден преобразоваться в газообразную форму. Но у него не было никакого способа вернуться обратно в свое убежище, и он был окончательно разрушен. (Будь эта тварь более предусмотрительной, оставив два входа в свое логово, все могло бы выйти по-другому).

ЖИВОТНАЯ ФОРМА

Вдобавок к способности принимать газообразную форму, вампир может изменять свою физическую форму в форму волка или летучей мыши. Эта трансформация всегда добровольная, в отличие от газообразной формы. Вампир никогда не может быть принять животную форму. (Другими словами, вампир не может принимать форму животного, когда физически сражен в сражении). Животная форма, которую принимает вампир, будет всегда больше обычной и более опасной, чем у обычных представителей этого вида животных. Некоторые эксперты утверждают, что животная форма вампира очень близка к оригиналу животного, но это совершенно другая разновидность. Другие утверждают, что животная форма всегда имеет искру интеллекта, видимую в его глазах. Лично я считаю, что оба эти утверждения больше относятся к экспертам, чем к самим вампирам. Охотник, пробующий признать вампира в животной форме, не должен зависеть от таких субъективных мер.

Даже поведение животного не самый лучший способ определить является ли этот определенный волк (или летучая мышь) на самом деле вампиром. Вампир в животной форме, полностью контролирует свое поведение и, следовательно, может действовать в манере, полностью характерной для настоящих животных этого вида. Так если это удовлетворяет цели монстра, он может полностью раствориться в стае обычных волков или летучих мышей. Однако если монстр не приказывает иначе, естественные представители такой группы будут считать животную форму вампира доминирующим лидером их стаи и будут относиться к нему соответствующе, до тех пор, пока вампир не прикажет им изменить свое поведение.

Трансформация от человеческой до животной формы занимает одну минуту (1 раунд) и в течение трансформации, монстр не способен делать что-либо еще. Вампиры вообще неспособны преобразовываться из животной в газообразную форму и наоборот. Они сначала должны перейти в человеческую форму, как в переходную форму. Так трансформация от животной к газообразной форме занимает 2 минуты (2 раунда), минута для трансформации из газообразного состояния в человека и минута на то, чтобы трансформироваться из человека в животное. Единственное исключение – случай, когда вампир в животной форме получает большие физические раны. Тогда и только тогда, тварь, кажется, способна, даже вынуждена, трансформироваться из животного в газообразную форму.

Так как переход из человеческой формы в животную занимает одну минуту, и монстр в течение этого перехода необычайно уязвим, зачем этому злодею вообще менять форму? Наиболее очевидным использования этой способности является маскировка, позволяя твари преследовать жертву невидимой или избежать обнаружения теми, кто явно охотится на него.

Также существует еще одна выгода для вампира в этом преобразовании. Когда раненый вампир изменяет форму, он частенько полностью избавляется от всех ран, которые перенес до этого момента. Это может быть очень ужасающим опытом для тех, кто с таким столкнется. Представьте, вы видите сильно израненного вампира в его животной форме, а затем перед вами предстает преобразовавшийся в человеческую форму монстр, на котором вообще нет никаких признаков полученных ран! Кажется, когда вампир изменяет форму, то новая форма, которую он принимает, «совершенна»; в этом случае он полностью избавлен от ран и других повреждений. К счастью для всех смертных, я заметил, что вампиры могут использовать эту способность только один раз в день, независимо от того, сколько раз он меняет форму.

Важно напомнить одну вещь. Как я указывал в начале, эти наблюдения относятся к «типичному» вампиру, а такой вещи, как типичный вампир вообще не существует! Есть истории про вампиров, способных принимать форму собак, кошек, птиц (особенно сов или ворон), даже в одном случае, я слышал о вампире, принявшего форму черного злобного коня, подобного по внешности «Ночному кошмару» (nightmare). Я подозреваю, что Патриархи способны принимать, по крайней мере, одну дополнительную форму помимо «стандартных» форм волка и летучей мыши, и что эта дополнительная форма специфична для каждого индивидуального вампира.

КОНТРОЛЬ НАД ЖИВОТНЫМИ

Победить и уничтожить вампира одиночку чрезвычайно трудно. Сил и способностей существа достаточно для того, чтобы вселить страх в сердце даже самых отважных охотников за вампирами. Однако охотнику редко улыбается удача встретиться с вампиром без помощников. Монстры сильно ценят свою нежизнь и обычно будут окружать себя самыми разнообразными слугами или помощниками. Вампиры имеют естественную способность призывать и контролировать некоторые разновидности меньших существ.

По своей природе, вампир способен полностью контролировать всех животных, чью форму он может принять. Так, потому что «типичный» вампир может принимать форму волка или летучей мыши, монстр естественный хозяин всех волков и летучих мышей. Как и в случае изменения формы, вероятно, существуют вампиры, способные вызывать и контролировать различные типы существ. Это могло объяснить, хотя и не обосновано, периодически возникающие слухи о нападениях на смертных огромных стай ворон и других птиц. Теоретически, существа, которые могут контролироваться индивидуальными вампирами, будут обычно относиться к персональной сущности вампира или к характеристикам его вампирической линии. Вампир, обитающий в подземельях, мог бы быть способным контролировать крыс и роющих существ. Вампир, который раньше был лесником, мог бы стать хозяином всех лесных созданий. Моряк, преобразованный в вампира, мог бы командовать рыбами, акулами или даже китами. Вампир из тропического климата мог бы приказывать тарантулам или ядовитым многоножкам и т.д. Возможности настолько широки, что на всем остановиться просто невозможно.

Важно отметить, что нет никакой особой связи между вампиром и его помощниками, типа той, которая есть между магом и его фамильяром. Нет никакой общей разделенной жизненной силы. Так вампир не получает никаких болезненных эффектов, если его помощник уничтожен.

Только редкие вампиры могут призвать животных магическим способом, то есть заставить животных магически возникнуть рядом с вампиром. Вместо этого, большинство вампиров просто испускают ментальный призыв, на который должны откликнуться все животные соответствующего типа. Максимальный диапазон такого зова, кажется, достигает одной мили. Если в пределах этого диапазона нет никаких соответствующих существ, то естественно ни одно животное не ответит на призыв вампира.

Вампир может призвать таких существ три раза в день, но тип животного, которого монстр может вызвать зависит от окружающей среды. В подземельях, к примеру, будут обычно призываться крысы или летучие мыши. В дикой местности волки, и реже, летучие мыши могут быть призваны. Существа отвечают на этот магический вызов и направляются к вампиру с самой высокой скоростью, которую могут развить. Призыв потерпит неудачу, если животные физически не смогут пробраться к вампиру (например, расселина в леднике, быстро текущая река и так далее). Важно помнить, что призванные животные не появятся немедленно. Волку, находящемуся в миле от вызвавшего его вампира, потребуется несколько минут прежде, чем он прибудет на зов.

Как только животные приблизились к вампиру, они полностью находятся под ментальным контролем монстра. (Любые уже присутствующие такие существа будут также повиноваться ментальным приказам вампира; они не входят в число трех ежедневных использований вампиром его силы зова). Они будут сражаться (если приказано до смерти) или делать еще что-либо в пределах их физических и умственных способностей. Вампир даже способен преодолевать естественные страхи и инстинкты призванных существ. Например, он может вынудить волков или крыс напасть на противников, от которых бы они обычно убежали. Отрезок времени, который вампир может поддерживать этот полный ментальный контроль, изменяется в зависимости от типа животного и (иногда) от индивидуального вампира.

Хотя вампир может призывать существ с расстояния в одну милю, он может отдавать ментальные приказы только тем животным, которые находятся от него на расстоянии, не далее 50 ярдов. Так, даже притом, что стая волков может ответить на зов монстра, вампир не может заставить этих волков напасть на врага на расстоянии больше 50-ти ярдов от себя.

Призванные летучие мыши не нападают физически. Скорее, они будут роиться вокруг врагов вампира, сбивая их с толку и ослепляя. Следовательно, волки, возможно наиболее внушающие страх животные, которыми вампиры могут управлять. Эти звери обычно постоянно голодны и быстро отвечают на зов вампира. Если волки призываются лордом земли, то это почти всегда будут волки ворги. Волки, призванные обычным вампиром, будут всегда обычными.

Большинство вампиров неспособны двусторонне общаться с животными, которых они призывают и контролируют. Вампир отдает ментальный приказ; животные повинуются. Вообще не существует никакого способа, которым вампир может получить информацию от этих животных. Так, вампир обычно не может использовать призванную летучую мышь в качестве шпиона, собирающего информацию. Конечно, это является истиной только для «типичного» вампира. Существуют некоторые уникальные индивидуумы, которые могут двусторонне общаться с некоторыми животными или даже «разговаривать» на их языке. Я признаюсь, что считаю это ужасным, поскольку фактически любое живое существо может стать потенциальным шпионом или разведчиком для вампира. Однако, как и в случае заклинания разговора с животными, остаются серьезные ограничения на то, вампир может узнать таким способом. Разум меньших животных очень ограничен и сосредоточен почти исключительно на текущих потребностях выживания. Общение с животными отражают эти ограничения. Так невозможно провести философскую беседу с кроликом, к примеру, или проинструктировать существо для выполнения сложной задачи, вовлекающей рассуждения и непредвиденные обстоятельства. При этом контролируемая крыса не будет способна повернуть ключ, а управляемый волк не способен убрать засов с двери и так далее.

Такие ограничения связи и контроля не достаточны, чтобы остановить вампира, который может разговаривать с животными, устанавливая близкие связи, к примеру, дружбу с некоторыми существами. Эти животные рассматривают вампира как родственника или лидера, и будут охотно подчиняться приказам монстра, даже после того заканчивается период его ментального контроля. Такие «животные друзья» вероятно, не будут жертвовать своей жизнью ради вампира, но в остальном будут преданными помощниками.

Некоторые примеры, контролируемых вампиром животных: крысы, летучие мыши, волки, кошки, змеи, вороны, стервятники, осы.

ДРУГИЕ ПОМОЩНИКИ

Неприятно отметить, что вампиры также имеют силу над своими «собратьями» - нежитью, особенно над зомби, гхастами и т.п. К счастью, они не всемогущи в этом, даже, несмотря на то, что они технически являются «королями» нежити. Многие из большинства могущественных созданий могут воспротивиться их контролю, особенно другие вампиры. По этому, выставление освященных аксессуаров может разрушить власть вампира. Но не принимайте это близко к сердцу; сломленный контроль вампира не гарантирует, что нежить оставит вас одних.

(Примечание редактора: для списка потенциальных животных и других помощников обратитесь к Справочнику Монстров Равенлофта).

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Множество мирных жителей и даже некоторые эксперты, знающие больше остальных, цепляются за полностью ложное мнение, что все вампиры практически идентичны. Я должен признаться, что я могу понять это пристрастие: если они могут переписать, систематизировать и полностью описать все свойства и силы вампира, злодей становится менее пугающим. Люди и демихуманы находят неизвестное намного более ужасающем, чем самое плохое из того, что знают. Представьте тогда насколько ужасающим становится вампир, когда становится необходимо признать, что создание может иметь способности и силы, полностью неизвестные. Цепляние за такой знакомый список характеристик является интеллектуальной ленью, отказом сделать первый шаг на неотмеченную на карте территорию. Также это является самоубийственным поведением, особенно среди тех, кто охотится на вампиров.

Как упоминалось раньше, большинство рассуждений на этот момент относилось к «типичным» вампирам, часто отличающихся друг от друга на один два «градуса», поскольку истинно типичных вампиров не существует. Мы, конечно, можем предположить, что «типичные» относятся к широкой категории созданий, в которую попадают большинство вампиров. Большинство вампиров показывают определенное сходство с этим «главным рядом» вампиредома /vampiredom/ (если я могу создать такое новое слово). Однако более необычные вампиры выпадают из этого ряда.

Даже те вампиры, которые иногда выпадают из «типичной» классификации, показывают способности, отличающиеся от норм. Такие неиндифференцированные вампиры иногда открывают одну, или возможно даже больше, уникальное исключительное свойство или силу. Исследования этого, кажется, указывает, что вампиры развивают такие способности за более чем столетия нежизни. Подразумевает ли это, что исключительная способность – изученный навык, типа приобретения человеком профессии при некоторых стараний, или это является просто даром длительного существования, неизвестно. В независимости от истины, исключительные способности редко бывают замеченными среди вампиров, чья возрастная категория меньше, чем у Эминента.

Кроме того, кажется, что только вампиры, являющиеся лордами земель, могут развивать исключительные способности. Если из-за некоторых магических средств вампир перестает быть лордом земли, он немедленно теряет все такие исключительные способности и становится снова обычным вампиром.

Снова, я чувствую необходимость это заново подчеркнуть здесь, что следующие описания, ни в коем случае ни всеобъемлющи. Но я надеюсь, что, по крайней мере, я заложил твердую основу для понимания этих проклятых тварей.

Один специфический вампир может осуществлять такой контроль над своими немертвыми помощниками, что их становится очень трудно изгнать посредством выставления святых символов. Так обычный зомби или оживленный скелет может продолжать нападать на священника и его друзей, в то время как при обычных обстоятельствах их след бы уже простыл. Это выглядит так, как будто каждая попытка изгнания производится против самого вампира непосредственно. Такое происшествие становится даже более опасным для неопытного охотника за вампирами, поскольку иногда хозяин нежити даже не присутствует сам, он просто проявляет свою исключительную способность через своих помощников, и те приносят его силу против святой защиты в сражение. И я думаю, что чем старше вампир, тем более могущественную нежить он может защитить таким способом.

Одним из самых тревожных аспектов вампира, как я уже упоминал, является их способность иссушать жизненную силу жертвы своим прикосновением. Еще более страшное то, что я слышал сообщения о некоторых вампирах, которые обладают увеличенной такой способностью. Многоопытные воины и священники могут от прикосновения этих сверхмогущественных монстров сами стать слабыми, как новички. А те, кто имеют ограниченный опыт, могут умереть от единственного прикосновения!

Также как некоторые вампиры могут иметь превосходящие, чем у других, способности иссушать жизнь, другие могут обладать исключительными регенеративными силами. Только представьте, что после того, как вы израсходовали на проклятую бестию весь свой запас магии и силы, вы видите, что рана вампира исцелилась всего лишь через минуту! К счастью, таких могущественных созданий немного и они далеко.

Один особенно неприятный вампир, против которого я сражался, оказался обладающим таким неистовым нравом, что в конце, когда мы, наконец, выследили вход в его логово, он пришел в такую безумную ярость, что стал расплывшимся пятном смертельных ударов перед нами. Мы были поражены, казалось он нападает на нас со всех сторон, а наши самые лучшие удары в ответ проходили лишь сквозь тонкий воздух, вместо ожидаемого твердого тела. В своей ярости он двигался настолько быстро, что мы были вынуждены отступать до тех пор, пока не поднялось солнце, а затем вынуждены были почти до самого заката искать его место отдыха.

Существуют некоторые вампиры, которые могли использовать заклинания в своих предыдущих жизнях. Они часто сохраняют эти свои способности и после смерти, если они не жрецы, чье божество оставило их. Но существуют также некоторые вампиры, которые при помощи неизвестных средств (возможно, их Хозяин был заклинателем; возможно, они отдыхают в магическом месте; я не могу сказать с уверенностью) получили естественную способность использовать жреческие или магические заклинания. Одно лишь бессмертие делает этот тип вампиров очень опасным. Только подумайте, во что может вылиться их злобное существование с естественными магическими силами, переплетенное с вечностью, в которой он может развить их!

В то время, как все вампиры не испытывают проблем с призванием животных, некоторые из них также имеют способность призывать гаргулий. Эти презренные монстры часто нельзя отличить от декоративных статуй, к которым благоволят многие замки, так что они могут стать внезапной и ужасной преградой для охотников на вампиров, которые думают, что наконец-то застали свою жертву в одиночестве. Гаргульи настолько зловредны, что вампиру достаточно только вызвать их, а они будут делать все остальное без всякой необходимости им приказывать. Они, кажется, чувствуют добродетель и получают наслаждение от преследования и мучения их.

Я также упоминал ранее о способности вампира очаровывать не подозревающих. Простой взгляд в глаза твари и незадачливый охотник становится союзником вампира или добровольной жертвой. Еще более пугающая перспектива, это такой вампир, который может очаровывать вас, когда находится в газообразной форме! Существуют даже такие, судя по записям, которые могут очаровать даже своих преследователей, которые поверили в то, что тварь стала беспомощной и сбегает от них. Когда вампир превратился в туман, он, кружась, скрутился в гипнотический узор и оставил партию охотников ошарашенными, со стеклянными глазами и полностью беспомощными. Независимо оттого, что он был при смерти, он убедил своих новых приверженцев следовать за ним с утеса, и избавился от опасности.

Другой, специфический вампир, который также особенно опасен, когда находится в газообразной форме, это тот, чья способность иссушать жизненную силу, остается незатронутой и в этой форме. Я видел, как молодой воин радостно закричал, торжествуя свою победу, после того как нанес удар вампиру, который заставил того растаять в

туман. После этого он оказался погруженным в этот туман, лишился чувств и умер перед моими глазами. Он не испытывал никакой боли, никаких ран не было на его теле, только ошеломленный взгляд, а затем смерть.

Опытные охотники за вампирами не раз видели, как их добыча принимает газообразную форму, пытаясь сбежать, или когда сильно изранена, но немногие видели, как тварь просто проходит через близлежащую стену, даже в то время, когда находится в твердой форме. Все же, насколько я знаю, существуют только один или два таких уникальных вампиров, которые могут проделать это. Только в отличие от магического заклинания прохода сквозь стену, которое, насколько я понимаю, требует присутствия пусть даже самой крошечной трещины в препятствии, эти исключительные вампиры проходят через твердые предметы, как будто их просто нет там!

Также у некоторых представителей семейства вампиров есть специфический талант, который состоит в том, что внушает необыкновенный страх, выше выносимой нормы. В то время как большинство вампиров должны сознательно внушить страх в своих врагов, существуют некоторые выборочные монстры, которые имеют такое ужасное выражение лица, что даже просто их присутствие вселяет ужас в сердце смертного.

Еще один исключительный талант вампира, который всплыл в моей памяти, состоит в том, что этот удачливый вампир может исчезать и тут же появляться в другом месте. Такие вампиры будут сражаться практически всегда до последнего (до одного хита). В тот момент, когда они полагают, что у них возникают проблемы, они просто исчезают из вида. Хотя я и слышал, что эти способности используются только, как средства спасения, я предполагаю, что вампир мог бы использовать эту силу, чтобы постоянно заставать врасплох своих противников.

В другом направлении, некоторые исключительные способности вампиров не настолько завидны другим вампирах. Например, существует небольшое количество вампиров, которые имеют полностью неутолимую жажду человеческой крови. Такие монстры опустошают сельскую местность, нападая на многочисленные жертвы каждую ночь, создавая, возможно, даже большее количество вампиров, чем нужно. К счастью, такие твари долго не выживают, поскольку они приводят в ярость даже самый смиренный народ, которые выслеживают и истребляют их. Такие жаждущие крови монстры обычно становятся жертвами линчующей толпы, которые охотятся на них всем народом, уничтожают их логово и всех, кто в нем находится. Тем не менее, если они выживают, они приносят огромное количество боли и страданий.

Относящийся к «особенно проклятым» вампирам является тот вампир, который порабощен «жаждой крови» (blood lust). Простой вид крови приводит его в неистовство, которое может пройти только тогда, когда тот насытится кровью, причем любой ценой. Это не является благом для вампира, поскольку он пытается замаскироваться под смертного, стараясь жить даже в небольшой гармонии с обществом. Такая жажда крови может быть сравнена с изнывающим от жажды человеком в пустыне, который неожиданно наткнулся на оазис, защищенным львами. Он должен обязательно заполучить эту воду, даже ценой своей жизни. На некоторых незадачливых вампиров так воздействует жажда крови, что они даже не могут просто видеть его; даже теплота человеческого тела может их вывести из себя.

Также некоторые другие незадачливые вампиры неспособны замаскировать свою истинную природу. С годами нежизни, их кожа сильно изменяется, становясь восковой или неестественного цвета. Этот физический недостаток может быть скрыт косметикой, конечно же, но все же тварь уязвима к неизбежным пятнам или может быть распознана проницательными глазами. Редко немногие становятся несколько прозрачными по истечению времени, подобно призракам, и мало что косметика может сделать для них.

Наконец, существуют некоторые вампиры, которые настолько отчуждаются от природы, что контролируемые ими животные избегают их. Животные, скорее становятся безумными в присутствии такого вампира, их невозможно контролировать, они стараются сбежать. Иногда, такие животные настолько озлоблены на тварь, что они охотно, даже с большой радостью помогают его выслеживать и нападают на него по возможности (если их благословили).

ВОЗРАСТНЫЕ КАТЕГОРИИ

Хотя возрастные категории относятся ко всем вампирам, как внутри, так и за пределами Равенлофта (помните об исключениях, описанных выше), очень маловероятно, что самые могущественные вампиры окажутся замеченными за пределами демиплана страха. Объясняется все довольно просто. Чем старше становится вампир, чем большее количества зла он совершает, тем больший у него шанс быть вовлеченным в Равенлофт.

СИЛЫ ОТ ВОЗРАСТА

Возрастная категория	Юнец	Взрослый	Старый	Старейший	Древний	Эминент	Патриарх
HD	8+3	9+3	10+2	11+1	12	13	14
Str*	18/76	18/91	18/00	18/00	19	20	21
Int*	16	16	17	18	18	19	20
Dex*	16	17	17	18	18	19	20
Cha*	14	15	16	17	18	18	19
Движение”	12	15	15	18	18	21	24
Спасбросок от чарма	-2	-2	-3	-3	-4 (голос)	-4 (голос)	-5(желание)
Оружие, необходи-мое чтобы поразить	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4
Регенери-руемые	3	3	3	4	4	4	5

хиты в раунд							

Вампиры, независимо от возраста имеют Con, по крайней мере, 18.

*** Эти параметры минимальны, если вампир имел большее значение, прежде чем стал вампиром, то сохраняется самое высокое значение.**

“ Вампиры летают (в форме летучей мыши) с нормой передвижения 18 (C)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ ПРОТИВ ВАМПИРОВ

Когда оружие недостаточно сильного зачарования используется против вампира, то ДМ выбирает точный способ, как такое нападение терпит провал. Возможности, описанные Ван Ричтеном, могут быть приукрашены изобретательным ДМ-ом. Лучший выбор тот, который наиболее драматический в настоящий момент.

ИЗМЕНЕНИЕ ФОРМЫ

Норма движения вампира в газообразной форме меньше на 3, чем его обычная норма передвижения. Так, к примеру, Старый вампир двигался бы с нормой передвижения 12 в газообразной форме.

При изменении формы, вампир получат штраф +4 к AC и –1 ко всем спасброскам.

Один раз, и только один раз, в течение любого 24-ех часового периода, вампир может автоматически исцелить все повреждение, которое было получено к этому моменту, просто изменив свою форму с человеческой в животную или наоборот. (Однако он не может исцелиться, принимая газообразную форму). Другими словами, когда трансформация заканчивается, вампир восстанавливает все хиты до максимума. Если вампир в животной форме имеет даже один хит, то, возвращаясь обратно в человеческую форму, он восстанавливает себе все хиты этим изменением. Однако если вампир в животной форме уменьшен до 0 хитов или ниже, он вынужден принять газообразную форму.

Статистика для двух животных форм вампира:

Волчья форма: Int вампира; AL CE; AC 2: MV 18; HD вампира; hp вампира; THAC0 вампира; #AT 1; Dmg 3-36 (3d12); SZ L; ML 16.

Форма летучей мыши: Int вампира; AL CE; AC 2; MV 3, Fl 18(C); HD вампира; hp вампира; THAC0 вампира; #AT 1; Dmg 2-12 (2d6); SD Специальное: штраф -3 к броскам атаки противников (смотри Справочник Монстров, Гигантская Летучая мышь); SZ M.; ML 16.

Как и в случае перехода к газообразной форме, вампир получает штраф +4 к AC и -1 ко всем спасброскам, во время изменения формы в животную или наоборот.

КОНТРОЛЬ НАД ЖИВОТНЫМИ

Результаты Призыва

Тип	Количество	Продолжительность
Летучие мыши	10-100	2-12 раунда
Крысы	10-100	1-10 раундов
Волки ворги **	3-18	2-8 раунда *
Волки	3-18	2-8 раунда *

*** остаются на месте по собственному желанию, когда временной период контроля истекает**

**** могут быть призваны только в Равенлофте и только лордом земли**

Призванный рой летучих мышей накрывает примерно круглую область радиусом 20 футов. Любой, пойманный этим роем, будет ослеплен, делать все свои броски атаки со штрафом –4, ухудшает свой AC на 4 и его норма передвижения уменьшена вдвое. Рой движется с нормой передвижения 18, пытаясь окружить самое большее количество людей. После 2-12 раундов летучие мыши разлетаются. В большинстве случаев, призванные летучие мыши будут крошечными представителями своего семейства. В исключительных случаях, большие летучие мыши, такие как «летающие лисы» (flying foxes) или плодовые летучие мыши (fruit bats) могут откликнуться на зов. Только 4-24 этих больших тварей могут прибыть на зов.

В тропических лесах кровососущие летучие мыши (vampire bats) могут откликнуться на вызов. Если вампир призывает летучих мышей, чтобы запутать активных противников, прибудут 10-60 таких крошечных существ, производя тот же самый эффект что и обычный рой маленьких летучих мышей. Кровососущие летучие мыши часто приносят болезни, любой, кого кусает одна из этих отвратительных тварей имеет 5% шанс заразиться серьезной болезнью.

КОНТРОЛЬ НАД НЕЖИТЬЮ

Тип или уровень нежити	Юнец	Взрослый	Старый	Старейший	Древний	Эминент	Патриарх
1 HD	13	10	7	4	1	*	*
Зомби	16	13	10	7	4	1	*
2 HD	19	16	13	10	7	4	1
3-4 HD	20	19	16	13	10	7	4
5 HD	-	20	19	16	13	10	7
Гхаст	-	-	20	19	16	13	10
6 HD	-	-	-	20	19	16	13
7 HD	-	-	-	-	20	19	16
8 HD	-	-	-	-	-	20	19
9 HD	-	-	-	-	-	-	20 **

Нежить, у которой выше HD (включая специальную) иммунна к контролю вампира любой возрастной категории.

*** Автоматически контролируются (нет никакого шанса неудачи)**

**** Вампиры любой возрастной категории автоматически имеют право на спасбросок, чтобы воспротивиться контролю.**

КОНТРОЛИРОВАНИЕ НЕЖИТИ

Как только нежить попадает под контроль, вампир может поддерживать свое господство неограниченное количество времени. Вампир может одновременно поддерживать контроль над количеством нежити, чей суммарный HD равен половине его возраста. Например, вампир 137-ми лет от роду (Взрослый вампир) может контролировать до 68 HD нежити.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ (SALIENT ABILITIES)

Использование исключительных способностей необязательно и ДМ-ы должны использовать их экономно. Они предназначены, чтобы помочь создать уникальных, могущественных созданий, которые будут держать PC настороже, в отличие от существ, чью статистику игроки знают. Конечно, ДМ волен создавать другие исключительны способности, которые удовлетворят его или ее потребности. Следующий список способностей может использоваться для случайного определения исключительных способностей, но лучше будет, если могущественный НПС будет переформирован ДМ-ом в соответствие с планами и кампанией, усиливая историю в качестве вампира.

Если потребуется случайное определение исключительных способностей, то процедура следующая: в течение каждого полного столетия после пятисотлетия существования вампира киньте 1d10. (Так, для вампира, просуществовавшего 975 лет, следует бросить 4 раза 1d10). Для каждого броска результат от 1 до 4 означает, что вампир получил одну исключительную способность. Бросьте 3d6 и посмотрите список. Если вампир уже обладает этой способностью, то следуйте наставлениям, данным под «Перебросом». Если ранее полученная сила выпадает в третий раз, игнорируйте результат и бросьте 3d6 заново.

Киньте 3d6:

3. ВРОЖДЕННАЯ МАГИЯ: вампир может использовать любое выбранное заклинание 1-го уровня по желанию. Нет никакого ограничения на количество использований в день. Вампир может использовать эту силу, без всяких материальных компонентов. Заклинание должно быть выбрано, когда вампир впервые получает эту способность и никогда не может его изменить.

ПЕРЕБРОС: вампир может выбрать дополнительно заклинание 2-го уровня, которое может использовать по желанию. Как и в случае с заклинанием первого уровня, нет никакого ограничения на количество использований в день, и не требуются никакие материальные компоненты.

4. ПРОХОД СКВОЗЬ СТЕНУ: вампир может проходить сквозь стену по желанию, как будто ее вообще нет там. При этом он движется с той же скоростью, что и в газообразной форме (хотя вампиру не требуется преобразования в газообразную форму при этом). Стоит заметить, что в отличие от заклинания passwall, вампир не создает никакого физического отверстия в стене. Он просто проходит сквозь стену. Продолжительность этой силы 2d4 раунда, и может быть использована один раз в день.

ПЕРЕБРОС: Сила точно такая же, как и выше, за исключением того, что он может использовать ее два раза в день.

5. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: Один раз в день, вампир может перенести себя, как будто бы использовалось магическое заклинание *dimension door*.

ПЕРЕБРОС: Один раз в день вампир может телепортировать себя, как магическое заклинание *teleport*

6. ОЧАРОВАНИЕ В ГАЗООБРАЗНОЙ ФОРМЕ: Когда вампир находится в газообразной форме, он может сделать попытку «очаровать взглядом» с теми же самыми ограничениями, которые накладываются на обычное нападение обаяния. Туман начинает кружиться, творя гипнотический узор, привлекающий внимание жертвы. Это рассматривается как нападение пристального взгляда. Вампир может использовать эту способность один раз в день.

ПЕРЕБРОС: Жертва газообразного вампира не должна смотреть на него, чтобы прошло очарование. Вампир пытается очаровать «нашептывая» мысли в разум жертвы. Он может использовать его два раза в день.

7. ЖАЖДА КРОВИ: тварь имеет безумную жажду крови и должна поиметь ее любой ценой. Если создание видит открытую рану или другой источник свежей крови, то это зрелище приводит монстра в неистовство. Находясь в таком неистовстве, вампир будет делать все возможное, чтобы добраться до источника крови и напиться ее. Неистовство не настолько интенсивно, чтобы заставить вампира в заведомо смертельную ситуацию. ДМ должен тщательно продумать эту ситуацию. Монстр нападет на большую группу приключенцев, чтобы попытаться напиться крови, потому что существует шанс, что он может победить их. Но он не будет пытаться перейти реку в брод (если текущая вода уничтожает его) или подвергаться солнечному свету, чтобы добраться до источника крови. Вампир насыщается, когда достигает источника крови и не будет восприимчив к дальнейшему неистовству на протяжении 2d6 оборотов.

ПЕРЕБРОС: Жажда крови настолько сильная, что ему достаточно лишь просто увидеть кровь, чтобы прийти в неистовство. Вампир может обонять любую кровь в пределах 20-ти футов. Если он может видеть или обонять кровь, но не все вместе, тварь не будет подвергать себя самоубийственным действиям в своем неистовстве, как обсуждалось выше. Но если он может и видеть и обонять кровь, неистовство настолько сильно, что тварь будет делать все что угодно, даже пойдет на очевидно самоубийственное действие, пытаясь добраться до своей цели. Затем вампир становится иммунным к дальнейшему неистовству на протяжении 1d4 раунда.

8. ХОЗЯИН НЕЖИТИ: Младшая нежить под контролем вампира изгоняется так, как будто это был бы сам вампир, контролирующий их. Вампир должен быть в непосредственной области, управляя боем.

ПЕРЕБРОС: Вампир не обязан присутствовать. Ему необходимо только поставить задачу своим помощникам.

9. ЛУЧШЕЕ ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИССУШЕНИЕ: вампир иссушает четыре уровня жизни вместо обычных трех.

ПЕРЕБРОС: вампир иссушает пять жизненных уровней при каждом попадании.

10. АУРА СТРАХА. Все живые существа будут бояться вампира, потому что он постоянно источает магическую ауру страха. Любое живое существо на расстоянии 10-ти футов переносит те же самые эффекты, как и от ауры страха дракона. Люди и демихуманы у которых меньше, чем один HD, бегут в страхе в течение 4d6 минут. Персонажи с меньшим HD, чем у вампира должны сделать спасбросок против окаменения или получить штраф –2 к броскам атаки против него, испытывая постоянный страх перед ним. Персонажи с большим, чем у вампира HD имунны к этому страху. Вампир все еще может попытаться очаровать свою жертву своим обычным способом. Однако если это проваливается, персонажа немедленно охватывает страх и он не может быть очарован вампиром снова в тот же день.

ПЕРЕБРОС: аура страха распространяется до 15-ти футов и действует даже на тех персонажей, у которых больший, чем у вампира HD. Они должны выкинуть спасбросок против окаменения или получить штраф –2 к броскам атаки. Кроме того, персонажи с меньшим, чем у вампира HD делают свой спасбросок с –3 штрафом. Такой сильный эффект страха означает, что тварь неспособна очаровывать жертву пристальным взглядом или голосом. Патриарх по-прежнему может очаровать свою жертву.

11. ЯРОСТЬ ВАМПИРА: один раз в день, вампир может впадать в состояние вампирической ярости. Ярость продолжается 2d4 раунда, в течение которых вампир может производить две физических атаки в раунд. Это не затрагивает его заклинательноподобные способности и нападений при помощи заклинаний.

ПЕРЕБРОС: вампир не только обладает двойным нападением в раунд, когда разгневан, но и улучшает свой AC на 2 (то есть его AC=1, становится равным -1). Вампир может использовать эту силу три раза в день.

12. УЛУЧШЕННЫЙ СПАСБРОСОК: вампир получает премию +1 ко всем своим спасброскам (помимо любых других премий, которые мог бы получать).

ПЕРЕБРОС: вампир получает премию +2 ко всем своим спасброскам.

13. УЛУЧШЕННАЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ: Вампир восстанавливает на два хита в раунд больше, чем обычно.

ПЕРЕБРОС: Вампир восстанавливает на четыре хита в раунд больше, чем обычно.

14. БЕЗУМИЕ ЖИВОТНЫХ: Естественные (не монстроидальные) животные в пределах 50-ти футов от вампира ощущают злобную природу создания, которая приводит их в панику. Это делает дрессированных животных своенравными, возбужденными и их почти невозможно контролировать. Не дрессированные животные просто сбегают.

ПЕРЕБРОС: Настолько велика злобная природа, которую источает вампир, что животные способны проследить вампира. Только хищные или охотничьи животные (типа волков или собак) будут охотно выслеживать вампира. Базовый шанс выслеживания равен 50%. Применяются следующие совокупные модификаторы:

Каждый час, начиная с момента прохождения вампира:	**-10%**
Выслеживание по грязи или мокрой земле:	**-5%**
Легкий моросящий дождь:	**-5%**
Ливень:	**-10%**
Животное, натренированное на охоту:	**+10%**

Обратите внимание, что вампир может принимать газообразную форму или улететь как летучая мышь, чтобы избежать преследования.

15. ЦВЕТ КОЖИ. Годы нежизни воздействуют на вампира физически. Кожа монстра становится абсолютно белой, идентифицируя его природу любому, смотрящему на него. (Конечно же, тварь все еще может замаскировать свою природу, используя косметику).

ПЕРЕБРОС: Плоть вампира становится прозрачной. Любой источник света, такой же интенсивности или больше, чем факел будет просвечивать через кожу и плоть существа, вырисовывая скелет. Как указывалось выше, тварь может попытаться замаскировать себя косметикой. Маска и одежда остаются нормальными.

16. КОНТРОЛЬ НАД ГАРГУЛЬЯМИ: Вампир может призывать и контролировать 1d4 гаргулий. Монстры появляются через 2d4 раунда и остаются под контролем вампира на протяжении 2d4 раундов. Когда время контроля заканчивается, гаргульи остаются в той же области, как дикие свободные монстры. Чтобы эта сила была успешной должны иметься доступные для вызова гаргульи (в пределах 1 мили).

ПЕРЕБРОС: Гаргульи не должны находиться в области, чтобы зов был успешен. Вампир обладает силой преобразовывать любую природную скалу в прилегаемой области (максимум 1 миля) в соответствующее число гаргулий. Трансформация занимает 2d4 раунда.

17. ИССУШЕНИЕ ЭНЕРГИИ В ГАЗООБРАЗНОЙ ФОРМЕ: вампир может иссушать жизненную энергию, даже тогда когда находится в газообразной форме. Монстр может воздействовать только на одну жертву в раунд такой атакой. Окружая жертву, он иссушает только один жизненный уровень, и не наносит никаких физических ран.

ПЕРЕБРОС: сила такая же, как и выше, кроме того, что вампир иссушает два жизненных уровня у жертвы.

18. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПИТАНИЕ: Вампир должен питаться в два раза чаще, чем обычный (смотри раздел про питание).

ПЕРЕБРОС: вампир должен питаться в три раза чаще, чем обычный.

Все вампиры с исключительными способностями подчиняются тем же основополагающим правилам, что и обычные вампиры, за исключением случаев, когда их специальная сила не противостоит этому. Например, вампир, имеющий силу переносить себя, не может установить дверь измерений в защищенное место, туда, куда он не получил разрешение войти.

ГЛАВА IV. СОЗДАНИЕ НОВЫХ ВАМПИРОВ

«Я все еще помню мою первую ночь в этой форме», - произнес вампир спокойно, - «несмотря на то, что это произошло пять столетий назад. Это была смесь радости и ужаса, когда я осознал свое спасение от смерти и природу этого спасения. Я все еще помню холодное прикосновение воздуха к своему лицу, когда я выбрался из земли на лунный свет и бушующий огонь в своем животе, причиной которого был мой голод...

- Из личного дневника доктора Ван Ричтена.

ТРАДИЦИОННЫЕ МЕТОДЫ

Согласно большинству рассказанных историй, вампир может создать другого вампира, просто убив смертного иссушением жизненной силы (иссушение всех уровней опыта) или выпив всю его кровь. Если тело жертвы не уничтожено должным образом, он воскреснет как вампир, под контролем твари, убившей его, на вторую ночь после похорон. Как это происходит, это отдельный вопрос. Сейчас же я поставлю вопрос так: Что это точно означает, когда жертва «воскресает» как вампир? Когда солнце опускается за горизонт во вторую ночь после похорон, жертва в могиле «пробуждается». Обитатель могилы – теперь Юный вампир со всеми характеристиками, силами и слабостями, которые сопутствуют этому состоянию. Большинство вампиров помнят момент их смерти и природу своих убийц, и немедленно понимают свою новую природу. Конечно, их новый голод дает им хорошую идею понять, кем они стали.

Они должны немедленно выбраться из могилы, сломав ее, открыв изнутри, или приняв газообразную форму, просочиться наружу. Если такое невозможно, то вампир умирает через неделю, если не может призвать к себе помощников, типа стаи волков, чтобы разрыть могилу. Выбравшись из могилы, первая и приоритетная задача перед вампиром состоит в том, чтобы насытить голод. Только после того, как он достаточно насытится, вампир может вспомнить и скрыть тот факт, что могила была вскрыта и теперь пуста.

Существуют также несколько нетрадиционных процессов создания новых вампиров, но они намного менее широко известны. Один из них состоит во взятии «невесты» или «жениха». Я буду подробно рассматривать этот особенный брак в главе X «Отношения Между Вампирами». Остальные методы распространения вампиров следующие:

ВАМПИРИЧЕСКАЯ СЛЮНА

К счастью этот метод исключительно редок. Слюна некоторых вампиров содержит различные некрологические субстанции. Для начала это медленно действующий, но высоко смертельный яд. Единственный укус вампира может ввести достаточное количество токсина, чтобы убить здорового воина. Однако в отличие большинства ядов, этот токсин не убивает субъекта за несколько дней. Немногие люди могут связать укус вампира и смерть жертвы, поэтому часто такое тело хоронится ненадлежащим образом. Тем временем, внутри мертвого тела жертвы, некрологические субстанции из слюны вампира начинают эффективно действовать. Через несколько ночей после смерти жертвы, он или она приходят в сознание уже как вампир.

ВАМПИРИЧЕСКИЕ ПРОКЛЯТИЯ

Некоторые из монстров также имеют страшащую способность передавать вампиризм через проклятие. Своим голосом и пристальным взглядом они способны причинить жертве страдания, наградив ее ужасной изнурительной болезнью, которая иссушает силу тела. После многочисленных дней жертва умирает, а затем ночью после похорон, воскресает как вампир. Единственный, известный мне способ спасти жертву состоит в том, чтобы уничтожить проклянувшего вампира прежде, чем жертва уступит болезни. Конечно, тело проклятого может быть уничтожено, чтобы предотвратить его от воскрешения, но это очевидно уже слишком поздно, чтобы помочь жертве.

Вообще, любая жертва, доведенная до смерти любыми иссушающими эффектами вампира, а не обычными ранами в бою или от заклинаний, кандидат на то, чтобы стать нежитью.

ЯДОВИТАЯ СЛЮНА

Персонаж, которого кусает вампир этого типа, имеет право на спасбросок против яда. Лучше, если ДМ это сделает тайно. Если спасбросок успешен, то жертва переносит только 2d4 dam. Если этого достаточно, чтобы убить жертву на месте, то он или она не будут воскресать как вампир. Если персонаж проваливает спасбросок, то 2d4 дня спустя у него или нее внезапно останавливается сердце, и он немедленно падает и умирает без боли. Спустя 1d4 дня после похорон персонаж воскресает как Юный вампир под контролем своего убийцы.

ВАМПИРИЧЕСКИЕ ПРОКЛЯТИЯ

Некоторые вампиры имеют свойство использовать специальную версию уникального жреческого заклинания, божественное проклятие (*divine curse*), один раз в день или еще реже (по выбору ДМ-а). Эффекты этого проклятия всегда одни и те же. Если жертва проваливает спасбросок против заклинаний, каждый раз, когда восходит солнце, он или она теряет 1 пункт Силы. Когда Сила жертвы достигает 0, он или она умирает и воскресает следующей ночью под контролем монстра, наложившего на него проклятие. Если вампир, наложивший проклятие, уничтожен, проклятие заканчивается и персонаж восстанавливает Силу по курсу 1 пункт в день. Это особенно неприятный эффект, вампиров, способных использовать такое проклятие должно быть немного и они должны быть удалены друг от друга.

ВАМПИРЫ, ВЫЖИВШИЕ С «ДОБРОДЕТЕЛЬЮ»

Это полностью остается на усмотрение ДМ-а, когда специфический недавно сформировавшийся вампир сохраняет некоторую часть своих смертных позиций, эмоций и веры после перехода в нежить. ДМ-ы, которые любят конкретные правила, могут попробовать следующее:

Если персонаж убит вампиром и вампир, создавший его, уничтожен или покинул область до того, как жертва воскресла в качестве вампира, бросьте 8d6 и сравните результат с Мудростью жертвы. Если результат равен или больше Мудрости жертвы, то недавно сформированный вампир полностью и окончательно стал хаотично-злым. Если бросок кубиков меньше, чем Мудрость жертвы, тогда существует возможность, что новый Юный вампир может сохранить часть своего прошлого представления о мире, возможно даже включая мировоззрение (Смотри Главу XI «Разум вампира»).

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Это не способ для РС, ставшим вампиром, остаться РС. Единственной целью этого «правила» является то, что это дает ДМ-у благоприятную возможность добавить некоторую специфический отыгрыш для вампира. Повторяем, РС, который стал вампиром, немедленно становится НПС, под полным контролем ДМ-а.

ГЛАВА V. СЛАБОСТИ ВАМПИРОВ

На меня сильно произвел впечатление наш сосед, когда он первый раз нанес нам свой первый визит. Это был очень учтивый парень, чрезвычайно вежливый, пожалуй, даже чересчур официален для такого простого народа, как мы. Например, когда я ответил ему на стук в нашу дверь, джентльмен продолжал стоять на пороге и вежливо разговаривал, несмотря на то, что я открыл ему дверь, чтобы позволить войти. Когда я его спросил, почему он предпочитает говорить снаружи, он ответил, что его воспитание никогда не позволяет ему войти в дом другого человека, если его специально и официально не приглашают. Меня так очаровала это его формальность, что я немедленно преложил ему войти в …

Из журнала Видимиса Тансима (Vidimis Tansim)

Мои рассуждения о тех немногочисленных исключительных способностей, которые скорее являются помехой для вампира, кажется, выстроили естественный мост, чтобы перейти к следующему вопросу: обсуждение их общих слабостей. Не принимайте слишком больно к сердцу все, что говорилось в той главе! Вампиры одни из самых могущественных представителей нежити, обладают огромной силой и многочисленными магическими способностями. К тому же у них нечеловеческая стойкость и бессмертная жажда. Принимая все это во внимание, вампиры, конечно же, стали бы хозяевами всех тех, кто их окружает, уничтожая цивилизацию и жизни, как считая нужным.

Это очень удачно для человеческого рода, что у вампиров есть многие слабости, которые можно использовать. И снова тех, кто охотится на вампиров, следует предостеречь. Эти создания великой силы ужасно хитры. Чтобы противостоять им приходится буквально смотреть смерти в лицо. Мало того, что охотник должен преодолеть силы монстра, он также должен использовать его собственные слабости, хотя наверняка вампир знает про них, и даже будет извлекать из них выгоду.

Некоторые из наиболее общих уязвимостей вампира: святые символы, благословленные аксессуары, освященные места, зеркала, чеснок, текущая вода.

Одну вещь, которую должен помнить потенциальный охотник на вампиров, так это то, что не все вампиры одинаково реагируют на одни и те же самые вещи. Обсуждения ниже касаются «типичных» вампиров, что само по себе звучит некорректно; никто из вампиров не «типичен». Практически нет никакой гарантии, что любой индивидуальный вампир будет испытывать любую, из перечисленных выше «стандартных» слабостей.

Это особенно справедливо относится к уникально могущественным вампирам, или главам, прародителям линии вампира. («Линия вампира» определяется как «все те ‘дополнительные' вампиры, созданные одним и тем же самым вампиром прародителем или вампирами, которые были созданы прародителем, и так далее». Прародитель – вампир, чей создатель был разрушен или тот, который не был создан другим вампиром, а возник каким-либо иным методом.) Эти твари имеют тенденцию быть необычными, обладая силами и слабостями в целом отличающимися от «стандартного» вампира.

Это также истинно для первоначального «потомства» вампиров, созданных лично главой линии вампиров. Эти твари упоминаются как первый выводок (first brood) и включает в себя самых сильных и лучших «детей» прародителя. Как правило, первый выводок состоит из 5-10-ти вампиров. Первый выводок показывает многие из тех же самых качеств, что и их прародитель, но они изменены по форме. Например, если глава вампирской линии был способен принимать форму мухи, то его первый выводок мог бы быть способным призывать и контролировать рои мух. В качестве другого примера рассмотрим прародителя, который был удержан на расстоянии любым читающим святую книгу, звуки такого прочтения могли бы причинять физическое повреждение представителям первого выводка.

Для закрепления еще раз повторю: любой смертный, который входит в контакт с главой вампирской линии или другой такой же уникальной и могущественной тварью, должен быть очень осторожен. Такие столкновения могут потребовать многие месяцы кропотливого исследования, поскольку охотник пытается найти некоторые зацепки относительно уникальных слабостей вампира.

УДЕРЖАНИЕ ВАМПИРА НА РАССТОЯНИИ

Альфия (Althea) установила зеркало между нами и сосущим кровь злодеем, как мы ее проинструктировали. Сначала вампир кружился вокруг нас, впиваясь в нас взглядом, но неспособный видимо приблизиться к серебристому стеклу, которое Альфия держала всегда перед его глазами. Но затем внезапно огромная летучая

мышь упала вниз с ночного неба и устремилась когтями в глаза Альфии. Пытаясь защитить себя, она уронила зеркало, и то разбилось о каменный пол. В тот же момент, вампир был среди нас, и начались крики…

- Из дневника Донала Пембрука (Donal Pembrook)

В идеале, любой встреченный вампир должен быть уничтожен, потому что такое зло есть гной в сердце земли. Однако это является за пределами способностей большинства смертных, и первичной целью становится выживание. К счастью, есть множество способов, которые могли бы позволить смертным удержать вампира на расстоянии или даже прогнать его.

СВЯТЫЕ СИМВОЛЫ ДОБРЫХ ВЕР

Нет никакого согласия среди экспертов относительно того, почему святые символы вер с добрыми мировоззрениями производят такой эффект на вампиров. Однако никто не спорит, что такой эффект существует.

Большинство философов считают, что сам символ не важен; важна вера лица, держащего символ. Религиозные заповеди любой добродетельной веры классифицируют вампира как богохульника против богов и против природы. Так, любой набожный последователь такой веры рассматривает вампира как явное надругательство. Согласно таким философам, это праведное отвращение с такой святой вещью, как символ, и воздействует на вампира.

Должно быть отмечено, что святой символ не обязательно должен быть традиционным, типа креста или звезды, чтобы проявить силу на вампира. Любой символ божества, преданному заповедям Добродетели, будет служить этой цели.

И снова, кажется, что более важной, чем фактическое состояние или форма символа, является вера и убеждения лица, держащего в руках святой символ. Если вера лица в его или ее бога слаба, то сила символа также слаба для живого мертвеца. Поэтому, святые силы добрых вер могут использоваться с ограниченными эффектами мирянами (то есть людьми, не являющимися священниками) или жрецами, у которых недостаточно опыта, чтобы по-настоящему изгнать вампира. Это обычно упоминается как «выставление», отличающееся от истинного изгнания. Выставление обсуждено ниже.

СВЯТЫЕ СИМВОЛЫ ЗЛЫХ ВЕР

Как и другая нежить, вампиры иногда могут стать подчиненными контролю жрецов злых вер. Так же, как жрец с добрым мировоззрением может использовать святой символ в попытке изгнания вампира, так и жрец злого мировоззрения может использовать символ для того, чтобы попытаться контролировать вампира. В обоих случаях, вера и сила воли жреца – ключевые моменты и последствия никогда не определены.

В случаях с меньшей нежитью, если злой жрец устанавливает над ней контроль, то этот контроль полный. Но не так происходит дело с вампиром. Контролируемый вампир сохраняет свою собственную волю и действует таким же способом, как и смертный, когда он находится под угрозой физической боли. Он будет повиноваться приказу, но не обязательно в том духе, как отдается распоряжение. Он будет всегда пытаться извратить намерения жреца, управляющего им, чтобы сломать контроль. Только если желания жреца и вампира полностью совпадают, монстр будет искренне и честно сотрудничать. В большинстве случаев, вампир будет использовать свои коварные силы, чтобы полностью изменить ситуацию, вероятно, даже без понимания этого жрецом, чтобы раб стал Господином…

Нет никакого эквивалента выставлению в случае святых символов злого мировоззрения. На вампира никак не воздействует злой символ, выставленный мирянином или малоопытным жрецом.

ИЗГНАНИЕ ПРОТИВ ВЫСТАВЛЕНИЯ

В добавление к жреческому изгнанию, обсужденному выше, многие вампиры также подвержены выставлению святого символа доброго мировоззрения мирянином или малоопытным жрецом, чтобы фактически отогнать создание. Следует отметить, что выставление святого символа никогда не изгоняет вампира, оно будет его только временно удерживать на расстоянии.

Как и с настоящим изгнанием, выставление зависит почти исключительно от веры и силы личности лица, держащего символ. Даже самые слабые колебания веры или падение уверенности могут позволить вампиру проигнорировать эффекты святого символа. Выставленный святой символ в руках наиболее добродетельного и набожного верующего заставит вампира оставаться, по крайней мере, на расстоянии пяти футов от персонажа, держащего символ.

Используется или нет, этот предмет в попытке изгнания или выставления, все равно вампиры ненавидят вид святых символов доброго мировоззрения. Эта ненависть обычно проявляется в нежелании смотреть или прикасаться к символу и желанию держаться от него подальше. Маскирующийся вампир должен иметь хорошее самообладание, чтобы подавить эту естественную реакцию. Вампиры кажутся рассеянными и очевидно им трудно сконцентрироваться, когда святой символ доброго мировоззрения в пределах их видимости.

БЛАГОСЛОВЛЕННЫЕ АКСЕССУАРЫ (BLESSED ACCOUTREMENTS)

В дополнение к святым символам, существует множество других религиозных предметов, которые можно использовать для воздействия на большинство вампиров. Хотя они обычно не столь эффективны, как святые символы, они могут использоваться при крайней нужде.

Эти предметы, все вместе называемые благословленными аксессуарами, варьируются по своей природе и форме, в зависимости от религии или мифов, от которых они пришли. Однако независимо от мифов, чтобы быть эффективным благословленные аксессуары должны быть связано с верой, почитающей доброе божество. Эти изделия должны быть благословлены священником той религии. (Обратите внимание, что изделие, которое непосредственно не связано с верой, но было благословлено, не квалифицируется как благословленный аксессуар). Благословленные аксессуары никогда не могут быть использованы, чтобы изгнать вампира; ими можно только удержать его на расстоянии. Хотя жреческое заклинание благословения обычно имеет временную продолжительность, приблизительно шесть минут, благословленное святое изделие остается благословленным, но только с целью удержания вампира на расстоянии или защиты двери, до тех пор, пока что-либо не случается чего-нибудь с изделием, что оскверняет его. События, которые

квалифицируются как осквернение, меняются от веры к вере, их так много, что список был бы бесконечным. Все они слишком неприятны, чтобы обсуждать их здесь.

Некоторые примеры благословленных аксессуаров: святые облатки, святая вода, четки, благословленные книги или тома, мантии или одеяния.

Благословленные аксессуары иногда могут использоваться как оружие, с уникальной возможностью отмечать и наносить повреждение вампирам. Это будет обсуждено в следующей главе «Разрушение Вампира», в разделе «Стигмата».

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЗАЩИТА

Существуют три дополнительных вещи, которые являются полезными для удержания вампиров на расстоянии. И еще раз следует понимать, что не все вампиры подвергаются воздействию этим вещам.

Состояние послесмерти предлагает множество сил и способностей, недоступных смертным. Связь с Отрицательным Материальным Планом также становится причиной обширных изменений в смертном, ставшим вампиром. Несмотря на все это, однако, существует один жизненный факт, который всегда может использоваться против вампира: когда-то он был смертным.

Этот факт, вероятно, объясняет негативную реакцию вампира на зеркала. Если зеркало выставляется смело и с убеждением, то монстр отскочит от него. Почему так происходит? Кажется, вампиры часто негодуют по поводу своего немертвого существования и тоскуют по человеческой теплоте и чувствам, которые испытывали живыми. Зеркало, поскольку оно не отражает вампира, напоминает тварям об их немертвом состоянии самым болезненным способом.

Чеснок также сильно воздействует на вампиров. Причины этого неясны, но некоторое естественное качество растений заставляет вампиров отшатываться от него. Некоторые мудрецы считают, что причина этого проста. Вампиры считают запах чеснока чрезвычайно противным, таким противным, что вампир никогда не будет приближаться к любому значительному количеству чеснока, но я считаю это объяснение слишком упрощенным. Возможно, вампиры убеждены, что чеснок является токсичным к их некрологическим процессам, как вольфсбан (фактически аконит) для вервольфов. В любом случае, чеснок может использоваться в качестве частичной защиты от вампиров.

Многие легенды рассказывают о вампирах, остановленных текущей водой, из чего заключают, что текущая вода, так или иначе, имеет некоторую защитную силу, как чеснок и зеркало. Насколько я могу сказать, эти истории вероятно правдивы в отношении основных событий, но полностью неверны в своих заключениях. Истина в том, что все кроме наиболее могущественных вампиров, строго говоря, Эминентов и Патриархов быстро разрушаются, если их погрузить в текущую воду. Вампиры, конечно же, знают про эту уязвимость, и естественно будут избегать текущей воды, если существует шанс, что они могут погрузиться в нее. Это означает, что вампиры будут особенно осторожны на мостах, на камнях, через которые можно перейти мелкую речушку, на паромах и других средствах, с помощью которых можно пересечь текущую воду. (В конце концов, мост может разрушиться, паром затонуть и т.д.). Если им сильно потребуется пересечь текущую воду, то вампиры рискнут, но сделают все возможное, чтобы минимизировать риск. Однако если позволят обстоятельства, монстры примут форму летучей мыши и перелетят через реку. Так же может быть замечено, что отвращение к пересечению текущей воды – не строгий запрет, а просто рациональный выбор.

Существует одно исключение: вампир в газообразной форме никогда не сможет пересечь текущую воду, чья ширина больше трех футов.

Мифы и легенды сообщают о других предметах и ситуациях, которые могут отгонять вампиров и удерживать их на расстоянии. Среди них зола деревьев, перья голубя, крик маленького ребенка. Не известно, являются ли эти изделия истинно эффективными против вампиров. Я полагаю, что эти истории фактически описывают идиосинкразические (особенные) слабости некоторых определенных вампиров, которые не должны и не могут быть обобщены для всей этой отвратительной расы.

ОСВЯЩЕННЫЕ МЕСТА

Хотя осознание этого заставило мое горло издать звук, я внезапно понял свой единственный путь, которым я бы спастись от злодея, преследовавшего меня. Имелась одна свежая могила на кладбище, та, которая была заполнена в сегодняшний полдень.

В отчаянии я разгреб свежую землю, открывшую гроб. Я слышал противоестественно быструю поступь шагов вампира, когда забрался в гроб с его холодным обитателем и закрыл крышку. Конечно, я не смог засыпать гроб землей, но я молился, молился так, как никогда в жизни, прежде чем мне будет все безразлично.

Из дневника Зулара Виндермера (Zylara Windermere)

Существуют некоторые строения и места, которые могут иметь сильное влияние на вампира, вплоть до запрета на вход. Такие строения и места лучше всего охарактеризовать, как освященные места. Как правило, такие места редки.

Здание, строение или место, которое считается освященным местом, содержит в себе силу против вампира. Они должны быть одним из двух типов поселений.

Первый тип безопасного от вампира дома – тот, который явно находится в собственности. Место должно принадлежать индивидууму или строго обособленной группе. Если место обитаемо, оно должно быть заселено хозяином или членом группы, которая им владеет. Примеры мест, которые попадают под этот критерий:

* Дом, принадлежащий жителям
* Монастырь, принадлежащий ордену священников, которые проживают внутри него
* Кладбище, принадлежащее ордену жрецов, которые присматривают за ним

Следующие места не попадают под эту категорию:

* Гостиница, потому что останавливающиеся в номерах постояльцы, не владеют ими.
* Общественное место, типа деревенской площади

* Общественное городское кладбище, потому что это место вообще находится в собственности выбранного (и следовательно, преходящего) городского муниципалитета

* Портовый торговый склад, потому что здание принадлежит «корпорации», которая является юридической фикцией.

Церкви, храмы и подобные здания, даже когда официально находятся в собственности и используются бесформенными группами типа городских властей, также квалифицируются как освященные места, поскольку они символически принадлежат божеству, которому эти строения посвящены.

Второй тип места, запрещенный вампира – тот, который некоторым способом почитается (hallowed). В случае личных домов, это убежище или святилище владельца, неотъемлемо почитаемое. Церкви и храмы, очевидно, почитаемы по своей природе. Обратите внимание, что в этом случае слово «почитаемый» не обязательно означает религиозный или святой; скорее оно означает «уважаемый» и «чтимый». Следующий список строений/мест дает общую идею того, что можно считать почитаемой землей. Как и со святыми символами, типы освященных земель изменяются в зависимости от культуры и религии.

* Дом или жилище
* Церковь
* Святые захороненные места
* Чтимые охотничьи земли

Вообще даже самый могущественный жрец неспособен освятить место, в котором не существовало никаких традиций святости или не было к нему почтения. Так, даже высший жрец не сможет, купив заброшенное поместье, фактически являющееся логовом вампира, затем его освятить, только лишь для того, чтобы досадить вампиру. Если поместье не имело никаких традиций святости, то жрец должен установить в этом строении храм, привлекая других жрецов и паству, проводить службы и так далее. Тогда и только тогда это здание смогло бы считаться освященным. (А если вы думаете, что вампир бы все это время сидел сиднем в катакомбах, то вы не долго бы протянете в землях туманов…)

ДОМА

Дома, то есть жилища или другие места, где отдельные лица или семьи постоянно проживают, налагают собственные ограничения на вампиров. Дома – не по-настоящему освященные места (за исключением наиболее необычных случаев) не дают священникам или мирянам никаких выгод при изгнании или сдерживании вампиров и другой нежити. Однако внутри они дают уникальную защиту против вампиров.

Короче говоря, вампир полностью неспособен войти в дом, если не приглашен жителем; тварь просто физически неспособно проникнуть в жилище. Есть несколько важных примечаний на этот счет. Прежде всего, рассмотрим, кто является «жителем» дома. Это лицо должно проживать там, пусть и неопределенное время. Это может быть реальный хозяин дома, супруг (супруга), родственник хозяина, живущий в доме слуга и т.д. Гость хозяина не считается жителем. Во-вторых, приглашение должно быть явным, сказанным на словах. Подразумеваемого приглашения, типа открытой двери, не достаточно. Одиночное приглашение войти в дом, позволит вампиру войти внутрь, но только один раз, сразу после того, как приглашение сделано. Единственное исключение – это если приглашение предлагается «главой дома», самым старым членом семьи. Если «глава дома» официально приглашает вампира, тварь после этого может всегда свободно входить в этот дом без дальнейшего приглашения. В-третьих, только потому, что вампир неспособен физически войти в дом, находящиеся внутри полностью не защищены от гнева существа. У вампира есть множество средств проявить его. Например, он может попытаться очаровать кого-нибудь, кто находится внутри дома, или как-то иначе убедить их официально пригласить его войти. Он может призвать помощников, кому не запрещается входить в дом. Альтернативно, он мог бы сжечь дом до основания, или как-нибудь иначе вынудить его потенциальных жертв покинуть строение. Короче говоря, побег в дом, чтобы сбежать от вампира дает только временную защиту в лучшем случае.

В землях тумана существуют много исключений к тому, что сказано выше. Страд фон Зарович – абсолютный правитель Баровии и хозяин всего, что есть в ней. Этот могущественный лорд вампир может войти в любое здание или строение, в которое захочет войти, просто потому, что он владеет всеми ими.

МОГИЛЫ

Много экспертов обнаружили заявление, в которое трудно поверить, но кажется, что большинство вампиров, «лордов нежити» неспособны физически открыть могилу, склеп или другое последнее место упокоения другого, кто был похоронен согласно заповедям религии, которой покойный следовал в жизни. (Очевидно, что свое собственное место упокоения они могут открыть без проблем). Странное на первый взгляд утверждение, при более глубоком взгляде на символику полностью обретает смысл. Место погребения, если мы можем так сказать, единственная собственность, принадлежащее ее обитателю навечно. Принимая во внимание, что покойный был похоронен со всеми формальностями и ритуалом, связанным с его или ее верой во время жизни, место погребения также освящено, по крайней мере, в какой-то степени. По этим причинам, «типичный» вампир не способен войти, вскрыть или как-то иначе физически нарушить место погребения без специального разрешения «жителя» (который, очевидно, не способен дать его).

Однако это не предотвращает вампира от магического оживления обитателя могилы, чтобы затем поднятый труп убрался с места погребения. Ограничение также не относится к неудачникам, кто был похоронен без клерикальных обрядов и ритуалов: захороненные в братской могиле тела, преступники, отлученные от церкви до или после смерти и т.д.

СВЯТЫЕ СИМВОЛЫ

Чтобы быть эффективным, выставленный святой символ должен быть от религии доброго мировоззрения, и должен быть смело выставлен персонажем, кто по-настоящему верит этой религии. ДМ должен решать это

согласно предыдущему отыгрышу. «Внезапное обращение» в веру, которую они обычно считали лишь запудриванием мозгов, делает их пищей для вампира.

Персонаж тогда должен сделать чек харизмы на 4d6, модифицированный на +1 за каждую возрастную категорию вампира выше «Старого». Это означает, что персонаж, пытающийся удержать на расстоянии Эминента должен сделать чек харизмы с добавлением +3 к броску дайсов.

Если бросок дайсов равен или меньше харизмы персонажа, то вампир удержан на расстоянии на 2d4 раунда. По желанию ДМ-а могут применяться некоторые приведенные ниже модификаторы к значению харизмы персонажа.

МОДИФИКАТОРЫ ДЛЯ ИЗГНАНИЯ ВАМПИРОВ

Ситуация	Модификатор
Жрец имеет главный доступ к сфере Солнца	+2
Жрец имеет младший доступ к сфере Солнца	+1
Жрец использует временный святой символ	-1
Жрец использует благословленный или искусно изготовленный святой символ	+1
Именно этот вампир ранее вынудил жреца провалить чек ужаса или страха (только в Равенлофте)	-2
Жрец нейтрального мировоззрения	-1
Жрец отыгрывает изгнание/контроль образцовым способом	+1

Чтобы святой символ квалифицировать, как искусно изготовленный, он должен быть сделан из некоторого драгоценного металла или материала, который является священным для религии жреца. Например, жрец богини Миликки (из сеттинга «Забытых Королевств») вероятно, использовал бы символ, сделанный из тонкогорастущего (finely-wrought) дерева, предпочтительней еще живого, чем из золота или платины. В любом случае, символ должен быть сделан жрецом, по крайней мере, 7-го уровня, и занимает минимум одну неделю изготовления. Если символ из драгоценного металла, то он должен стоить не менее 1,000 золотых. Если он изготовлен из некоторого другого материала, то он должен иметь самое прекрасное качество, которое только возможно. Например, деревянный святой символ должен быть изготовлен из некоторых редких и особенно священных деревьев, которые трудно найти. Временный святой символ, напротив, может быть чем-то наспех изготовленным.

Модификатор ролеплэя был включен для более красочного отыгрыша. Этот необязательный модификатор позволяет ДМ-у вознаграждать игроков, которые по-настоящему проникаются персонажем. Например, игрок встает из-за игрового стола и произносит с пафосом что-нибудь вроде этого «Богомерзкая Тварь Тьмы, от имени Торма я изгоняю вас из мира живых». Если ДМ ведет игру, которая не сильно ориентируется на отыгрыш, этот модификатор можно не использовать.

Многие другие модификаторы могут применяться к броску дайсов в зависимости от персональной силы вампира, веры и воли жреца в момент изгнания, любых предшествующих неудачных конфликтов между жрецом и вампиром и многочисленных других факторов. ДМ волен добавлять другие модификаторы, которые имеют смысл в его кампаниях.

Поскольку земли Равенлофта физическое проявление воплощения зла, эффекты освященной земли и строений слабеют по сравнению с такими же местами в других землях. Обычно, в землях Равенлофта нежить изгоняется в соответствии с Таблицей Изгнания Нежити, представленной в главе III в сеттинге Равенлофт: Царства Ужаса. Однако если вампир находится на освященной земле, то может применяться стандартная таблица Изгнания Нежити из Руководства Игрока (это облегчает жрецам изгонять монстров).

Освященные места также предоставляют следующие модификаторы к подобным функциям (внутри и за пределами Равенлофта)

*** Выставление святого символа: +2 к чеку харизмы**

*** Вампир прикасается/манипулирует святой вещью: - 2 к спасброску**

*** Вампир проходит через портал, защищенный благословленной вещью: -1 к спасброску**

Кроме того, когда вампир находится в освященном месте, он не увеличивает сопротивляемость подвластных ему слуг к изгнанию (нет штрафа –2 к попыткам изгнания жрецами нежити, находящейся вблизи своего господина).

Игроки и ДМ-ы должны иметь в виду, что удержание вампира на расстоянии, не отрицает его способность напасть на лицо, выставившее святой символ. Создание может швырять предметы, пытаться очаровать своим пристальным взглядом персонажа с символом, призвать помощников, чтобы те разобрались с персонажем, оскорбившим его святым символом или предпринять другие действия. Успешное выставление означает, что вампир не может приблизиться на расстояние до 5-ти футов от святого символа (Если вампир каким-либо способом вынуждается подойти ближе, то эффект выставления заканчивается.) Обратите внимание, что вампир мог напасть с длинным ручным оружием, типа копья.

Если святой символ доброго мировоззрения в поле зрения вампира, он получает штраф +1 к своей инициативе, пока он видит этот предмет. Вампир, видящий святой символ доброго мировоззрения обычно будет показывать некоторые признаки отвращения или ненависти, шипеть или плеваться в ярости, вздрагивать, как от боли и т.д., до тех пор, пока не выкинет успешный спасбросок от заклинаний. Успешный спасбросок означает, что тварь подавила свою естественную реакцию. Если спасбросок прошел, тварь может смотреть на предмет без всякого эффекта.

Вампиры обнаруживают, что им трудно прикасаться, перемещать, уничтожать или что-либо делать со святыми символами доброго мировоззрения. Даже скрыть или убрать его из поля зрения требует от них больших усилий. Чтобы прикоснуться или что-либо сделать со святым символом, вампир должен выкинуть успешный спасбросок против заклинаний. Этот спасбросок делается дополнительно, отдельно от спасброска на

то может или нет подавить свою видимую реакцию. Успешный спасбросок означает, что монстр может прикоснуться на этот раз к предмету. Любая последующая попытка касания или манипулирования предметом требует нового спасброска.

Обратите внимание, что вампиры получают премию к обоим, перечисленным выше спасброска, с течением времени. Монстр получает премию +1 за каждую возрастную категорию после Юной. Так взрослый вампир получает +1 премию к спасброску, тогда как Патриарх получает +6 бонус!

БЛАГОСЛОВЛЕННЫЕ АКСЕССУАРЫ (BLESSED ACCOUTREMENTS)

Процедура для удержания вампира на расстоянии, использующая благословленные аксессуары, та же самая, что и при использовании святого символа. Используйте таблицу для изгнания нежити в DMG (или если вы проводите приключение в Равенлофте, то используйте Таблицу из Главы III сеттинга Равенлофт: Царства Ужаса), но с +2 штрафом, чтобы отразить меньшую силу благословленных аксессуаров. Далее бросок дайсов модифицируется на +1 за каждую возрастную категорию выше «Старого». Если бросок дайсов успешен, вампир удержан на расстоянии пяти футов в течении 2d4 боевых раундов. ДМ если желает, может использовать некоторые модификаторы из «МОДИФИКАТОРОВ ДЛЯ ИЗГНАНИЯ НЕЖИТИ», приведенных выше.

Другое обычное использование благословленных аксессуаров должно предохранять вампира от входа в какое-либо место. Эти злобные твари имеют большие проблемы, чтобы пройти через дверь, украшенную или защищенную благословленными аксессуарами. Дверь, защищенная таким способом, не даст проникнуть внутрь вампиру в течение 2d4 раундов. После этого времени, тварь должна сделать спасбросок против заклинания, чтобы войти внутрь. Этот спасбросок модифицируется премией +1 за каждую возрастную категорию после «Юной».

Ниже список типичных аксессуаров, которые часто благословляются. Имейте в виду, что это только пример, а общий список аксессуаров был бы таким большим, как число существующих религий. К каждому изделию проставлены два модификатора. Первый применяется к чеку Харизмы, когда кто-то пытается использовать аксессуары, чтобы удержать вампира; второй применяется к спасброску самого вампира, когда он пытается пройти сквозь дверь, защищенную благословленными аксессуарами.

*** святые облатки (+2/-2)**
*** святая вода (+3/-3)**
*** четки (0/0)**
*** благословленные книги или тома (+1/-1)**
*** мантии или одеяния (-1/+1)**

ЗЕРКАЛА

Персонаж может также использовать зеркало, чтобы удержать вампира на расстоянии. Почти тем же способом, как и святой символ, за исключением того, что чек Харизмы делается со штрафом +1. Успешный бросок означает, что вампир удерживается на расстоянии 5-ти футов 2d4 раунда, но только если зеркало расположено непосредственно между вампиром и персонажем, держащим его, так, чтобы вампир мог видеть свое отражение (точнее отсутствие его). Вампир может избегать этих эффектов, обходя персонажа с зеркалом с боку, разрушая зеркало каким-либо способом или, принуждая персонажа опустить зеркало. Как и с другими средствами удержания вампира на расстоянии, модификаторы из «МОДИФИКАТОРОВ ДЛЯ ИЗГНАНИЯ НЕЖИТИ» могут применяться.

ПРИЧИНЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ СВЯТЫМИ СИМВОЛАМИ И СВЯТОЙ ВОДОЙ

Чтобы нанести повреждение вампиру святым символом, обладатель его должен сделать успешный чек Харизмы на 1d20, а затем прикоснуться к коже вампира символом. Вообще, это требует успешного броска атаки против AC = 4, хотя могут применяться модификаторы в зависимости от обстоятельств. Если проходят чек Харизмы и бросок атаки, то вампир получает 2d6 dam и удерживается на расстоянии в течение 2d4 раундов.

Персонаж, владеющий святым символом должен иметь доброе или нейтральное мировоззрение. Вампиры не получают никаких повреждений от святого символа, которым владеет злой персонаж. Ниже показаны некоторые модификаторы к броску Харизмы:

Персонаж CN, N или LN: +4

Персонаж CG, или NG: +3

Персонаж LG, но не поклоняется божеству, кем освящен святой символ: +2

Персонаж – жрец, который поклоняется божеству, освятившему этот святой символ: -2

Повреждение, причиненное брошенным пузырьком святой воды, или любое другое прикосновение к святой воде наносит 1d6+1 dam. Помимо полученного повреждения, вампир будет держаться на расстоянии в течение 2d4 раундов после любого прямого попадания святой водой.

КОНТРОЛИРОВАНИЕ ВАМПИРА

Когда злой жрец пробует контролировать вампира, используйте соответствующую (из DMG или сеттинга Равенлофт) таблицу Изгнания Нежити. Успех по этой таблице означает, что жрец установил контроль над вампиром. Как и с добрыми жрецами, изгоняющими вампиров, необязательное правило процентного провала заклинания может быть применено для злых жрецов, пытающихся доминировать над вампиром.

ГЛАВА VI. УНИЧТОЖЕНИЕ ВАМПИРА

Маленькая лодка опрокинулась, и все мы, мои друзья и демон, были брошены в поток. Нам представилась возможность. И хотя мы бились о камни, а быстрое течение угрожал утопить нас, мы схватили шипящего, орущего монстра и стали бороться, чтобы погрузить его в воду. Он обладал нечеловеческой силой, а раны, которые он наносил нам были ужасны. Но мы противостояли ему, так как это был единственный метод уничтожения отвратительной твари.

Мы думали, что мы добились успеха, когда тварь завопила, как будто в агонии, а его тело стало податливым в наших руках. Но тварь стала летучей мышью. Мы схватили ее, но она ускользнула из наших захватов и, вырвавшись наружу, улетела в ночное небо. В этот момент мы знали, что даже если мы выживем в приближающихся порогах, наши проблемы только что начались…

Из дневника Врэймара Оркбана (Vraymar Orcbane)

Прогнать вампира или удержать на расстоянии достаточно трудно. К сожалению, в большинстве случаев это только гарантирует, что злодей появится снова, сам, выбрав время, тогда, когда вы меньше всего ожидаете его. Конечная цель – это нанесение существенных повреждений, а затем полной уничтожение твари. К сожалению, такой подвиг гораздо труднее свершить, чем говорить о нем. Однако эти твари не всецело всемогущи, и хвала всем святым, что существуют некоторые средства, чтобы сразить их. Именно это и побудило меня взяться за перо и чернила и написать это руководство.

Естественно самый легкий способ уничтожить вампира состоит в том, чтобы сделать так, что он никогда вообще не воскреснет. Когда человек убит вампиром, а я это заявляю в полной уверенности, он всегда станет вампиром. Лучший способ предотвратить жертву от воскрешения в качестве вампира, это полностью уничтожить тело, прежде чем его захоронят. Если тело все же было похоронено по религиозным или каким-либо другим причинам, то существуют и другие средства, которые могут предотвратить его от того, чтобы стать вампиром. Самый проверенный способ состоит в том, чтобы воткнуть кол прямо в сердце трупа, наполнить его рот освященной материей и отрезать голову.

Помните: охотник за вампирами, который полагается только на традицию, почти всегда обречен на то, чтобы стать той самой тварью, на которую он охотится!

ДЕРЕВЯННЫЕ КОЛЫ

В народном фольклоре средства уничтожения вампира выглядят гораздо проще, чем есть на самом деле. Фактически существуют несколько проблем, на которые следует обратить внимание. Первоначально, кол должен быть сделан из дерева. Осина – обычно подходящий лес, но некоторые вампиры могут быть имунны к осине и должна использоваться другая порода деревьев. Подходящее дерево может изменяться в зависимости от личности вампира, и будет часто, так или иначе, иметь отношение к личной истории создания (как оно стало вампиром и т.д.). Например, вампир, живущий на кладбище, может быть убит только колом из тисового дерева.

Ночью, когда могущество вампира на высоте, деревянный кол в значительной неэффективен. По некоторым очевидным причинам с вампиром лучше всего встретиться, когда тот находится без сознания в своем убежище. К сожалению, это не всегда возможно, и охотник должен быть готовым к встрече лицом к лицу с активным и в полном сознании вампиром.

Нападая на здравого, ничем не сдерживаемого вампира, кол нужно руками вогнать в его сердце. Другими словами, кол должен использоваться, как кинжал или короткий меч и введен в грудь монстра. Но кол навряд ли останется там, пока кто-нибудь не направит его дальше, загоняя его внутрь молотком. Легко сказать, но трудно сделать. У вампира, обладающего нечеловеческой силой, мускулатура намного крепче и плотнее, чем у смертного. Так, ударивший вампира колом, должен иметь большую силу, чтобы вогнать кол в грудную клетку монстра. Кроме того, нужно помнить, что сердце это довольно маленькая цель, и его трудно поразить, если вампир движется. Даже если вампир каким-либо образом скован в движениях, и то нельзя быть полностью уверенным, что бьющий сможет руками проткнуть колом сердце.

Если вампир без сознания или без движения, и кол под ударом молотка успешно пробил его сердце, то это еще не дает гарантии, что когда будет удален кол из тела вампира, тварь не воскреснет снова. Чтобы полностью предотвратить монстра от воскрешения, его надо обезглавить. В противном случае, по-прежнему остается шанс, что тварь воскреснет.

БЛАГОСЛОВЛЕННОЕ ОРУЖИЕ

Оружие, которое было благословлено жрецом, является специальным случаем. В течение всей продолжительности заклинания благословения, благословленное, но никакое иное немагическое оружие способно поразить вампира. Однако оно причиняет лишь минимальное повреждение, если не в руках воина с исключительной силой.

ТЕКУЩАЯ ВОДА

Многие истории утверждают, что вампиры исключительно уязвимы к текущей воде. Для большинства вампиров такое утверждение частично истинно. Вампир, который полностью погружен в быстро текущую воду, должен невольно принять газообразную форму в течение нескольких минут. Однако существует несколько жизненно важных соображений, которые следует иметь ввиду. Первоначально, вода должна быстро течь: океаны, ручьи, медленные потоки и т.п. не удовлетворяют этому условию. Во-вторых, слово «погруженное» имеет определенное значение в этом контексте: полностью три четверти тела вампира должны быть под поверхностью воды, и под водой обязательно должна находиться часть тела, включающая полную грудь, от талии существа до ее шеи. (По существу, сердце должно быть погружено). Вампиры точно также могут плавать или ходить по воде, как и любое гуманоидное существо. Так, просто бросив вампира в реку, нельзя ожидать, что он просто так скончается. Вампир должен быть удержан под водой так, чтобы вся его грудь была полностью погружена в течение, по крайней мере, на одну минуту, чтобы он получил вообще, хоть какое-нибудь повреждение.

Как часто происходит в случае с вампирами, это легче сказать, чем сделать. Тварь ужасно сильна, а паника, порождаемая даже частичным погружением, кажется, дает ему дополнительные резервы силы. Часто напавший на вампира, сам становится атакованным.

Монстр также может использовать свои заклинательноподобные силы, чтобы уничтожить тех, кто пробуют удержать его под текущей водой. К счастью, как только создание, пусть даже частично погружается в бегущую воду, он не способен добровольно принимать газообразную форму. Однако он может принять другую форму.

Если попытка погружения оканчивается успешно, то результат чрезвычайно хорош. Если тварь остается погруженной в воду, хотя бы в течение трех минут, то оно вынуждена принять газообразную форму, через пузыри на поверхности, и должна бежать в свое убежище.

СОЛНЕЧНЫЙ СВЕТ

Для рассмотрения, которое следует в этом разделе, слово «солнечный свет» относится к прямым лучам солнца или солнечным лучам, отраженным в зеркале.

Большинство вампиров может быть разрушено, когда солнечный свет попадает на них. Даже мгновенное воздействие солнечного света может быть смертельным для Юных вампиров. Эти создания ненавидят свет с такой страстью, которую смертные не могут понять. Если вампиру приходится появиться в обществе в дневные часы, то он всегда будет прилагать большие усилия, чтобы укрыть себя от солнца. С очень небольшими исключениями, вампир никогда не будет добровольно выходить на солнечный свет. Только если он вынужден сражаться в смертельной схватке, не позволяя смертному врагу сбежать или же должен совершить какие-либо обязательные жертвоприношения, только тогда он сделает так.

Как только обычный Юный вампир полностью подвергнут солнечному свету, он сразу же становится не способным использовать любые из своих магических способностей. Единственное на чем он может сконцентрироваться, так это только на защите от солнечных лучей. Если в конце минуты тварь не смогла избежать солнечных лучей, то он тут же уничтожается навсегда.

Однако с возрастом вампиры становятся способны выдерживать короткие периоды времени на солнце. Старшие вампиры, кажется, способны сопротивляться смертельным эффектам подвергания солнечному свету в течение различных периодов времени. Например, Взрослый вампир мог бы выстоять на солнце в течение минуты, тогда как Древний смог бы противостоять солнцу в течение часа без того, чтобы разрушиться. В течение этого «периода устойчивости», существо может нормально использовать все свои обычные силы. Однако, в момент, когда этот «период устойчивости» заканчивается, тварь лишается своих магических сил и через минуту погибает.

Вампир, просуществовавший тысячелетие, больше не восприимчив к обжигающему прикосновению солнца. Патриарх может спокойно идти при дневном свете, как и обычный смертный. (Существуют рассказы о столетних вампирах, слишком молодых, чтобы быть Патриархами, но имеющих такой же иммунитет к солнечному свету; возможность, что такое создание может передавать эту устойчивость по линии вампиров, слишком ужасна, чтобы задерживаться на ней).

Вампир может стоять в комнате, куда проникает через окно солнечный свет, и оставаться полностью неповрежденным так долго, пока не вступит в солнечный луч. Здесь важно обозначить природу отраженного солнечного света, который наносит поражения вампиру. «Рассеянное» отражение, типа от пола или стен комнаты, является безопасным для вампира, хотя и сильно неприятным. Однако «сфокусированное» отражение является опасным. За правило следует взять следующее: отраженный солнечный свет будет опасен только, если вампир сможет разобрать образ солнца на отражающей поверхности. Солнце, отраженное в зеркале, отполированном щите или возможно даже на хорошо вычищенном блюде может повредить вампиру.

Даже частичное подвергание солнечному свету может быть опасно для вампира. "Частичное" в этом случае, означает, что только маленькая часть тела вампира (типа руки или предплечья) подвергнута прямым или отраженным зеркалом лучам солнца. Период устойчивости вампира снова входит в игру. Если частичное подвергание проходит за рамками этого периода устойчивости, то подвергнутая часть вампира сжигается так, будто бы подверглась воздействию открытого огня.

Это не может происходить слишком часто, поскольку большинство вампиров ненавидит солнечный свет. Даже если вампир находится в солнечном свете, меньше чем ему позволяет его «период устойчивости», то ему требуются значительные усилия, чтобы делать что-нибудь еще, чем искать защиту. Патриархи или вампиры, имеющие врожденный иммунитет к солнечному свету по-прежнему ненавидят попадать под прямые или отраженные лучи солнца, хотя интенсивность этой ненависти намного меньше, чем показывают их более слабые родственники. Такие вампиры никогда не будут показывать желание сбежать от солнечного света, но они могли бы показывать другие признаки отвращения.

Вампиров могут иногда физически или хитростью принудить выйти на солнце, но, учитывая большую силу и интеллект этих созданий, такое случается не часто. Обычно вампир, разрушенный солнечным светом, немедленно распадается в пыль, если находится в любой материальной форме. Солнечный свет также воздействует на вампиров, которые находятся в газообразной форме таким же образом, как обсуждалось выше. Если газообразный вампир уничтожен солнечным светом, облако газа просто рассеивается, ни во что не преобразовываясь.

СТИГМАТА (STIGMATA)

В трех незабываемых случаях я видел, как происходило одно замечательное явление. Это было тогда, когда вампир был пойман в лучах солнца, когда был поражен святым символом и когда на него была выплеснута святая вода. В этих случаях помимо того, что контакт причинил боль и физическое повреждение вампиру, он также оставил, по всей видимости, несмываемую отметину на теле вампира. В одном случае она приняла форму красных пятен, подобных родимому пятну, размером и формой, как брызги от святой воды, вылитой на вампира. В других случаях, отметина была в форме почерневшего ожога, в том месте, где солнце коснулось кожи, и в точной форме святого символа.

Почему это интересно? Вспомните, что состояние тела вампира обычно всегда соответствует состоянию на тот момент, когда он умер. Старые шрамы, татуировки и т.п. всегда восстанавливаются, тогда как новые шрамы и подобные отметины быстро исчезают. Отметины, которые я называю «стигмата» (сингулярная форма – «стигма»), не исчезали пока не прошли месяцы, как выяснилось в первом случае, и несколько лет оставались на вампире в остальных. Особенно в случае святого символа, вампира было легко визуально идентифицировать, что лишало его возможности выдавать себя за смертного. Поэтому его было гораздо легче выследить и уничтожить.

Я понятия не имею насколько распространена среди вампиров восприимчивость к стигмате, это не то, что может быть легко установлено экспериментально. Истории о стигмате редки, и если вампир и его противник входят в такую близость, что может быть создана стигма, в большинстве случаев либо вампир, либо его противник окончит гибелью.

ДЕРЕВЯННЫЕ КОЛЫ

Если один человек использует кол как ручное оружие, то он должен иметь, как минимум силу 17; в противном случае удар будет недостаточно силен, чтобы пронзить сердце. Ударяя в сердце, атакующий должен выкинуть бросок атаки против АС = -1. Если какое либо из условий не выполнено, кол не пронзает сердце и не наносит никаких повреждений вампиру. Два человека, но не больше, могут скооперироваться, чтобы использовать кол в бою. Сумма их счета силы должна превышать 17-ти, и они делают бросок атаки со штрафом –3, из-за трудности координирования своих действий.

Если монстр полностью обездвижен, никакого броска атаки не требуется. Пригвоздить колом тварь занимает 1 раунд.

БЛАГОСЛОВЛЕННОЕ ОРУЖИЕ

Если жрец не злого божества использует заклинания благословения на любое оружие (или предмет, который очевидно может использоваться как оружие), то в течение всей продолжительности периода это оружие может наносить раны вампиру. Успешный бросок атаки причиняет 1 dam плюс любая применяемая премия силы.

ПОГРУЖЕНИЕ В ВОДУ

Если вампир даже хоть частично погружен в текущую воду, он временно получает силу, характерную для следующей возрастной категории. Так, Юный вампир, брошенный в реку, будет временно иметь Силу 18/91, вместо обычной 18/76. Эта временная премия силы исчезает, как только создание выходит из воды. Кроме того, если руки монстра не ограничены каким-либо способом, он получает +4 премию ко всем броскам атаки, направленных на любых персонажей, пробующих физически удержать его под водой. (Эта премия обуславливается тем, что его противники находятся рядом и концентрируются на удержании его).

В конце каждого полного раунда, когда вампир был погружен, он теряет треть своих максимальных хитов. Как только его хиты упадают до нуля или меньше, он принимает газообразную форму.

Пример: вампир имеет максимальное значение хитов – 60. В бою с партией приключенцев, тварь потеряла 25 хитов от зачарованного меча, что делает его текущее значение хитов равным 35-ти. Чтобы еще больше оскорбить вампира, его затем затаскивают в реку с быстрым течением, где шестеро здоровых воинов удерживают его под водой. В конце первого раунда, тварь теряет 20 хитов, треть его максимального значения – 60. Текущие хиты его становятся равны 15. В конце второго раунда, он теряет следующие 20 хитов, опускаясь до –5. Со сдавленным проклятием тварь принимает газообразную форму.

Если вампир погружен в большое количество святой воды, то он теряет половину своих максимальных хитов в раунд, когда погружен. Все правила, относящиеся к погружению в текущей воде, также применяются: премия силы, премия нападения и т.д. Даже если монстр не погружен полностью, он теряет 2d6+2 хита в каждый раунд, когда частично погружен.

ПОДВЕРГАНИЕ СОЛНЦУ

В конце каждого полного боевого раунда, в котором вампир даже частично подвержен солнечному свету, он переносит 3d6 dam. Подверженная солнцу плоть часто будет охвачена огнем, испуская отвратительный запах.

Вампир, подверженный солнечному свету, должен сделать спасбросок против окаменения со штрафом –2. Если спасбросок провален, он не может ничего делать, кроме поиска защиты от солнца. Однако если спасбросок прошел, он может свободно действовать на протяжении его периода устойчивости, и может подавлять любые очевидные признаки своего отвращения к солнцу. Однако как только период устойчивости заканчивается, он должен немедленно искать защиту от солнца. Если патриарх или другой вампир, иммунный к солнечному свету, подвергается прямому или отраженному солнечному свету, он должен сделать спасбросок против заклинаний с премией +2. Успешный спасбросок означает, что он полностью подавляет свое врожденное отвращение к солнечному свету. Проваленный спасбросок с другой стороны означает, что создание показывает некоторые признаки дискомфорта, типа болезненного прищура и т.д.

СТИГМАТА

Продолжительность стигматы оставлена на усмотрение ДМ-а.

ГЛАВА VII. МАГИЯ И ВАМПИРЫ

Вампиры, по своей природе, высоко магические создания. Просто логически можно понять, что их реакции на магию могли бы быть весьма различны в их немертвом состоянии, в зависимости от того, кем они были при жизни. Здесь имеются два вопроса, чтобы обсудить: использование магии на вампирах и использование магии ими. Вампиры-заклинатели происходят наиболее часто от тех существ, которые имели магические способности в жизни, но на этот момент я обращу внимание в главе 13 «Сохраненные Навыки». Вампиры вообще способны использовать магические изделия, и я коротко рассмотрю этот момент в конце этой главы. Сначала позвольте мне остановиться на проблеме эффектов заклинаний на «типичном» вампире.

ЭФФЕКТЫ МАГИИ НА ВАМПИРАХ

Существуют великое множество заклинаний и заклинательноподобных сил, доступных человеку (демихуману) и другим существам, обладающим такими способностями от рождения. По этой причине просто было бы невозможно обсудить все эти силы индивидуально, как каждая сила воздействует на вампира. К счастью, огромное большинство этих сил может быть сгруппировано в характерные категории, где большинство сил одной категории имеют подобный эффект (или не имеют вообще) на вампира. По этой причине, я хотел бы организовать это обсуждение по таким категориям, указывая уникальные исключения, где требуется. Стоит заметить, что эти категории не эквивалентны Школам магических заклинателей или Сферам жреческой магии. Они вообще классифицируются эффектам.

Прежде чем продолжать, следует обратить внимание, что исключительно могущественные вампиры могут быть имунны к заклинаниям, которые высоко эффективны против их меньших собратьев. Наоборот, вампиры с уникальным наследием, могут быть легко подчинены эффектам двеомеров, которые являются полностью бесполезными против большинства их разновидности. Если последний случай имеет место, то такая уязвимость обычно уравновешивается некоторым удивительным иммунитетом. Например, у меня есть причины верить, что существует линия вампира, чьи члены весьма восприимчивы к иллюзиям, но полностью иммунны к огненной магии. Также, прежде чем обсуждать отдельные категории магии, следует отчетливо понять одну вещь. Вампиры Патриархи полностью иммунны к заклинаниям низкой силы. Это означает, что заклинания малоопытных священников и магов будут полностью бесполезны против такого древнего создания.

ЗАКЛИНАНИЯ ИЛЛЮЗИИ/ФАНТАЗМА

Иллюзии скорее имеют более сильный эффект на смертных, чем на вампирах. Смертные существуют внутри тонких стен своих собственных чувств и из-за этого более сильно подчинены эффектам иллюзий. Даже самый небольшой поток фанасмогорической магии может быть достаточен, чтобы разрушить их тщательно поддерживаемую ментальную картину мира. Вампиры вообще, также, зависят от внешних чувств, чтобы познавать мир. Однако эти чувства усилены до буквально сверхчеловеческой степени. Это делает существо большим знатоком при восприятии иллюзий, вампир четко улавливает чего не хватает в иллюзии и, следовательно, она на него не воздействует.

ЗАКЛИНАНИЯ ЗАЧАРОВАНИЯ/ОЧАРОВАНИЯ

На большинство вампиров полностью не действует магия, направленная на разум, не только классические заклинания очарования и удержания, но и более искусная магия типа страха, насмешки (taunt) и паники (scare). Разум вампира тонко отличается от разума смертного, и его мыслительные процессы изменены достаточно, чтобы позволить им лишь просто пожать плечами от такого двеомера.

Однако есть некоторые заклинания из школы зачарования/обаяния, которые непосредственно не воздействуют на разум. Зачарованное оружие (enchanted weapon), теневой проход (shadow walk), погружение (sink) – примеры таких заклинаний. Вампиры, не имеют естественного иммунитета к заклинаниям, которые непосредственно не воздействуют на мыслительные процессы. Однако это не гарантирует, что такие заклинания точно воздействуют на вампира.

СЛЕПОТА И ГЛУХОТА

Заклинание слепоты и глухоты могут воздействовать на вампиров, но только в то время, когда эти создания находятся в форме, которая использует эти чувства. Так, вампир в форме человека, волка или чего-либо подобного, может быть ослеплен и оглушен. С другой стороны, летучая мышь очень мало зависит (если вообще зависит) от зрения, поэтому вампир в форме летучей мыши будет переносить небольшой эффект от заклинания, порождающего слепоту. Но та же самая летучая мышь, фактически будет выведено из строя глухотой, поскольку вместо зрения, она использует эхолокацию. Коротко говоря, вампир в волчьей форме, на которого воздействовали слепотой, мог бы фактически игнорировать эту проблему, изменившись в форму летучей мыши.

Вампир в газообразной форме использует арканные чувства, не такие как зрение и слух в их классическом смысле. На вампира в газообразной форме нельзя воздействовать магической слепотой или глухотой, потому что целью этих заклинаний фактически являются физические органы чувств. Вампир, магически ослепленный или оглушенный, мог бы восстановить полное использование зрение и слух, принимая газообразную форму.

На газообразного вампира по-прежнему бы воздействовала магическая тишина, просто потому, что это заклинание фактически подавляет физические характеристики звука, колебания в воздухе или в другой среде, и никакие сенсорные аппараты не могут обнаружить колебания, которые просто не существуют. Тот же самый аргумент применяется и для вампиров внутри области заклинания темноты.

МАГИЧЕСКОЕ ЗАТОЧЕНИЕ

Заклинания магического заточения производят различные эффекты на вампиров. Некоторые из этих эффектов связаны со специальными сверхъестественными силами самих вампиров, в то время как другие являются результатом странной и злой магии в сердце земли.

Существуют в основном два типа магического заточения: те, что физически ограничивают движение и те, которые захватывают жизненную силу или душу существа. Различные сферы Отилука (Otiluke’s spheres) – примеры первых, а ловушка для души (trip the soul), магический сосуд (magic jar) и лабиринт (maze) – примеры последнего типа. Вообще-то говоря, первые заклинания эффективны против вампиров (принимая во внимание, что они вообще подействовали на создание). Однако последние являются намного более проблематичными.

«Душа» или жизненная сила вампира, кажется, существует и на Главном и на Отрицательном Материальных Планах одновременно. Остальные создания вообще не имеют такой двойственности. Их жизненные силы находятся на том же самом плане, что и их физические тела. Чтобы поймать в ловушку или заключить в тюрьму душу «двупланового» создания, типа вампира, двеомер должен заманить в ловушку ту часть жизненной силы, которая находится на том же самом плане, что и его физическое тело, а затем затянуть в ловушку остаток жизненной силы с Отрицательного Материального Плана.

Даже если физическое тело вампира находится на другом плане, такое «двойное заманивание в ловушку» – исключительно трудная задача. Шанс, что заклинание будет эффективно, намного меньше, чем обычно, а продолжительность заключения сильно сокращена.

ЗАКЛИНАНИЯ БЛАГОСЛОВЕНИЯ

Как и можно было бы ожидать от созданий, реагирующих на святой символ, вампиры считают заклинание благословения, примененное на них жрецом доброго божества, сильно неприятным, оно имеет похожий эффект, что и заклинание проклятия, используемое на живых. Проклятие (реверсивная версия заклинания благословения), наложенное жрецом доброго божества, не имеет никакого эффекта на вампира.

Заклинания благословения и проклятия, наложенные священником нейтрального бога, не имеет никакого эффекта на вампира, ни положительного, ни отрицательного. Благословение или проклятие, наложенное жрецом злого божества, кажется, только помогает отвратительному созданию некоторым необъяснимым способом.

ПОЛИМОРФНАЯ МАГИЯ

Поскольку вампиры имеют врожденные способности изменять форму, то не будет неожиданностью тот факт, что заклинание полиморфа (polymorth other) и другие подобные заклинания будут малоэффективны против вампира. Если все же такое заклинание подействовало на создание, то оно невольно останется в этой новой форме, не более минуты. Затем он вернется в форму, в которой был до того, как заклинание вступило в силу, или в любую другую форму, которую монстр способен принять. Вампиры заклинатели могут использовать заклинание полиморфа себя (polymorth self), изменение формы или подобные заклинания на себя, такие заклинания будут работать, как обычно.

НЕКРОМАНТСКАЯ МАГИЯ

Использование магии некромантии против вампиров может быть очень опасно. Связь вампира с Отрицательным Материальным планом позволяет ему иметь преимущество над смертными, которое им трудно преодолеть. Использование заклинание некромантии на вампира подобно попытке разбить камень кувшином. Например, я видел, как маг пытался вытянуть жизненную силу у вампира. Но это заклинание обернулось против него самого, сделав его дряхлым, а вампиру только добавило силы. Поэтому, я советовал бы не использовать заклинания некромантии на вампирах.

Я должен добавить, что, несмотря на все, что я сказал выше, я также видел очень эффективное использование этой специфической магии против хозяинов нежити. Заклинание, которое реинакрнировало бы или каким либо иным способом вернуло к жизни смертного, может уничтожить вампира напрямую! Однако если попытка использования заклинания этой природы потерпит неудачу, последствия могут быть трагическими.

ЭФФЕКТЫ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ВАМПИРАМИ

Как ни ужасно, но это должно быть принято во внимание. Вампиры могут свободно использовать магические предметы, причем гораздо чаще, чем те могут воздействовать на них. Огромное большинство вампиров могут использовать только те изделия, которые являются пригодными для использования большинства смертных. Удачно, если вампир касается, или пытается использовать те предметы, которые специально настроены на специфический класс или на незлых лиц. В этом случае они получают вдвое больше повреждение, чем смертные.

Вампиры, сохранившие магические навыки от прежней жизни (рассматривается в Главе 14), могут использовать предметы, специфичные для определенных профессий, которыми они занимались при жизни. Также эти же вампиры могут использовать и неспецифичные изделия, обсужденные выше, если те изделия не защищены Добром.

СПАСБРОСКИ И МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ

Чтобы магия подействовала на вампира, он должен провалить оба броска: базовый бросок магической сопротивляемости и свой спасбросок. Вампиры переносят только половину повреждения (округленную вверх) от любой магически разрушительной атаки. Если бы жертва такого нападения имела бы право на спасбросок, который уменьшает повреждение на половину, то вампир также имел бы такое право. Если спасбросок вампира был бы успешен, то он вообще бы не получил никаких ран от такого нападения.

Патриарх вампир полностью иммунен ко всем заклинаниям 1-го и 2-го уровня, но только магических заклинаний, независимо от уровня персонажа, использующего заклинание.

Такая постановка может заставить ДМ-а задуматься относительно эффектов некоторых заклинаний. Уместный вопрос – предназначено ли заклинание, чтобы воздействовать непосредственно на самого вампира. Для начала некоторые очевидные примеры: заклинания подобно магической стрелы, полностью бесполезны против Патриарха. Аналогично, вампир Патриарх может видеть через эффекты заклинания самоизменения (alter self)

Заклинание доспеха (armor) не даст никакой защиты против ближней атаки Патриарха, но оно улучшит АС субъекта против метательного оружия, используемого вампиром. Аналогично заклинание щит (shield) предоставит магу АС = 2 против метательного оружия, используемым вампиром и АС = 3 против стрел, выпущенных тем же самым существом, но не даст никакой дополнительной защиты против ручной атаки вампира.

Используя эти руководящие принципы, ДМ может судить, как такой иммунитет будет работать в других ситуациях.

Вампиры могут или не могут быть уязвимы к магическим нападениям, когда находятся в газообразной форме. Это решает ДМ. Некоторые вампиры могут быть частично восприимчивы к магическим атакам, в то время как находятся в газообразной форме, но переносят только половину повреждения, или же могут получать премии к своим спасброскам от +2 до +4.

ЗАКЛИНАНИЯ БЛАГОСЛОВЕНИЯ

Если благословение наложено на вампира священником доброго божества, создание должно сделать свой обычный бросок магической сопротивляемости, чтобы воспротивиться эффектам заклинания. Если этот

бросок провален, то вампир получает штраф –2 к броскам атаки на время продолжительности заклинания. Он также должен сделать спасбросок против заклинаний, или быть удержанным на расстоянии в течение 1d3 раундов. Кроме того, он не сможет изменять форму на всю продолжительность заклинания. Единственное исключение к этому, тот случай, когда монстр уменьшен до 0 или меньше хитов, тогда он будет вынужден принять газообразную форму.

Если благословение или проклятие наложено на вампира священником злого божества, оно автоматически дает ему премию +1 к броскам атаки на время продолжительности периода, независимо от того, хочет или нет, священник помочь монстру.

ПОЛИМОРФНАЯ МАГИЯ

Если вампир проваливает и бросок магического сопротивления и спасбросок, то он полиморфируется в форму, которую желает заклинатель, но сохраняет эту форму только один раунд. Когда раунд заканчивается, вампир может выбирать какую форму из своего естественного набора он примет.

МАГИЧЕСКОЕ ЗАТОЧЕНИЕ

На демиплане Равенлофта такой тип заклинания полностью бесполезен. Та часть «души» вампира, которая обитает в демиплане, защищена магической природой самого демиплана. Так, пока вампир находится в пределах Равенлофта, он может быть полностью спокоен, в том, что его душа может быть поймана вообще каким-либо способом.

НЕКРОМАНТСКАЯ МАГИЯ

Использование перекачки энергии (energy drain) открывает канал на Отрицательный Материальный План, который является домом, по крайней мере, части жизненной силы вампира. Если это заклинание используется против вампира в Равенлофте, то заклинатель немедленно теряет 1d4+1 уровня и становится ошеломленным на 1d4 раунда. Кроме того, вампир получает 1HD плюс, соответствующее увеличение боевых навыков и т.д. на 2d4 раунда. В течение этого времени, все полученные ранее раны восстанавливаются от этих «временных» хитов. За пределами Равенлофта, вампир не получает дополнительный HD. Потеря уровней заклинателя постоянна и может быть восстановлена только с помощью приключений.

Воскрешение мертвых (raise dead), реинкарнация (reincarnation), воскрешение (resurrection) могут произвести разрушительный эффект на вампиров. Если одно из этих заклинаний использовано на Юного или Зрелого вампира, и он проваливает бросок магического сопротивления и спасбросок, то он немедленно уничтожается. Если его спасбросок проходит, то он получает только 3d12 dam; если успешно проходит бросок магического сопротивления то он полностью не затронут заклинанием. Если заклинание используется против Старого вампира или более старше, то возможные результаты следующие: 3d12 dam (провал спасброска и броска магической сопротивляемости); 1d12 dam (провал только спасброска); нет никакого эффекта (успешно прошел бросок магической сопротивляемости). По выбору ДМ-а, воскрешение или подобное заклинание, брошенное на вампира (который сделал и успешный спасбросок и бросок магического сопротивления) может полностью измениться и рикошетом ударить по заклинателю.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ВАМПИРАМИ

Если штрафом за касание или использование некоторого изделия является потеря очков или уровней опыта, то вампир остается незатронутым, но он полностью не способен использовать такое изделие. Если не указано иначе, то вампиры переносят обычное (не двойное) повреждение от прикосновения или попытки использовать изделия, которые являются несоответствующими их классу. Но они все еще получают двойное повреждение от предметов, которые являются специфичными для некоторого мировоззрения.

ГЛАВА VIII. ЖИЗНЬ-КРОВЬ: ОСОБЕННОСТИ ПИТАНИЯ ВАМПИРА

Злодей небрежно обнял женщину за плечи, которая смотрела ему в лицо с выражением, которое можно назвать только похотливым желанием. Я тщетно пытался призвать небеса, но неспособен был сломать таинственные путы, которыми демон опутал меня. Он опустил свои губы на белую кожу шеи женщины, при этом он смотрел на меня, его глаза сверкали от нечеловеческого удовольствия.

Глаза женщины закатились, и она застонала от удовольствия. Когда тварь подарила ей свой поцелуй, я увидел, как красота юной женщины стала исчезать. Ее кожа высохла и обтянула кости ее лица, глубокие морщины образовались вокруг ее глаз, блестящие черные волосы стали седеть.

От ужаса я закрыл глаза.

- Из личного дневника доктора Ван Ричтена

По очевидным причинам, аспект вампиризма наиболее важный для смертных – это их способы питания. Вампиры должны получать свой хлеб насущный, питаясь живыми. Если они не делают так, то ужасно страдают и, в конечном счете, умирают.

МЕХАНИКА

Вампиры предпочитают пить кровь непосредственно от живого тела жертвы, желательно от их прежней расы. Наиболее эффективный способ сделать так, состоит в том, чтобы, используя свои клыки, проколоть отверстие в главном кровеносном сосуде своей жертвы. У людей (демихуманов), главные кровеносные сосуды ближе всего у поверхности горла. Поскольку шея, одна из наименее защищенных частей тела (даже, если жертва носит доспехи), она является самой желанной целью. Иногда вампиры могут выбрать другой главный кровеносный сосуд типа бедренной артерии, на внутренней части бедра около паха, если обстоятельства позволяют сделать это возможным.

Одним из преимуществ выбора этой артерии состоит в том, что отметины, оставшиеся после такого питания редко будут обнаружены другими.

Некоторые истории описывают клыки вампира пустыми, утверждая, что тварь пьет кровь через них, как через соломинку. Но ни в коем случае, как я узнал, это предположение абсолютно не верно. Зубы вампира идентичны по своей структуре обычным человеческим зубам, хотя немного увеличены и часто заострены, но внешне это практически незаметно. Мои наблюдения говорят о том, что вампир просто использует свои зубы, как орудие, чтобы проколоть рану в жертве. Затем он сосет или упивается кровью, используя свои зубы и язык так же, как малыш пьет молоко своей матери.

В огромном большинстве случаев, вампир вскрывает лишь маленькую рану, которая быстро зарастает, но через которую он может выпить лишь небольшое количество крови. «Маленькая» – здесь относительный термин; ослабляющий эффект связан со здоровьем жертвы. В то время как привыкший к битвам воин, мог бы лишь просто пожать плечами после единственного кормления вампира без всяких болезненных эффектов, та же самая потеря крови могла бы убить более слабую жертву.

Вампиры обычно питаются через такие маленькие, быстро затягивающиеся ранки, только потому, что они не хотят убить свою жертву. Любой человек (демихуман), умерший благодаря такой потере крови от вампира, конечно же, сам воскреснет как вампир, непосредственно подвластный созданию, которое убило его, если тело не обезглавлено или не уничтожено. В большинстве случаев вампиры не хотят создавать подвластных вампиров, по причинам, которые будут обсуждены позже.

Если вампир не заботится о том, выживет или нет его жертва, он может вскрыть жертве горло. Такая рана убьет жертву, также как кинжал, перерезавший горло. Поскольку поток крови из такой раны очень интенсивен, то вероятно, создание не сможет выпить ее всю. Однако он может проглотить вполне достаточно крови, чтобы утолить свой голод. Такая жертва не обязательно поднимется как вампир, если вампир тем или иным способом не будет способен выпить всю его кровь.

Вампиры обычно кормятся только от несопротивляющихся жертв, включая жертвы, которые были очарованы пристальным взглядом вампира или жертвы, каким-либо способом обездвиженные. Чтобы пить кровь у своей жертвы, вампир должен оставаться в покое, по крайней мере, одну минуту. Так вампир во время боя не может кормиться.

ПРИЗНАКИ КОРМЛЕНИЯ

Даже самая маленькая, быстро заживающая рана, оставленная вампиром, становится заметной травмой на плоти жертвы. Скорее заметна не сама ранка непосредственно, которая часто бывает менее полдюйма в длину, а именно пятно около прокола, изменяющее цвет от кровотечения под кожей. Она выглядит как синяк, размером обычно в дюйм по диаметру или около того. Рану легко определить.

Она не причиняет никакой боли жертвы, и не чувствительна к прикосновению. Это может быть результатом некоторого неизвестного компонента слюны вампира или может быть следствием какой-либо другой причины; я не знаю точно. Так, жертва может полностью не осознавать рану, пока она не увидит ее изображение в зеркале или когда кто-либо еще не обратит на нее внимание. Жертва может чувствовать некоторую слабость, которая является результатом потери крови, и может показаться несколько бледной.

ИСТОЧНИКИ КРОВИ

Вампиры почти исключительно предпочитают кровь живых созданий. В качестве жертв отдается предпочтение людям (демихуманам), той же самой расы, которой вампир был при жизни. Почему именно так? Это может быть физиологическим результатом того, что, к примеру, человеческая кровь является наиболее питательной и тонизирующей для вампира, бывшего когда-либо человеком. Или это могло бы быть просто символично. Злая тварь затаила в своем сердце самую большую ненависть к той расе, к которой когда-либо принадлежало, и желает отомстить максимально большему количеству своих бывших товарищей.

Вампиры предпочитают здоровые жертвы, но также могут пить кровь от тех, кто смертельно ранен и погрузился в кому, то есть персонажи, имеющие менее 0 хитов, если действует правило «парения во вратах смерти» (смотри DMG, Бой, смерть). Количество крови, которое может быть выкачано из такой жертвы, обычно ограничено, потому что вообще-то жертва была серьезно повреждена физически (и, следовательно, потеряла кровь), что и поместило персонажа в кому.

Вампиры также могут кормиться от трупов недавно убитых персонажей. Кровь довольно скоропортящийся продукт для вампира, так что труп должен быть мертвым не более четырех часов, чтобы вампир смог попытаться выпить от него крови. Поскольку сердце вампира больше не качает кровь, вампир сильно ограничен количеством крови, которое он может испить от мертвого тела, и это количество уменьшается со временем.

Во время страшной нужды, я полагаю, что вампир может питаться кровью животных, хотя создание обнаружит, что эта пища невкусна и не приносит удовольствие, к тому же она оставит вампира больным. (Когда вопрос выпить ли воды из протухшего источника становится вопросом жизни, то лучше выпить протухшую воду, чем вообще никакую). Поскольку вампиры – хозяева всех существ, чью форму они могут принять (обычно волков и летучих мышей), в регионах, где такие существа обитают, вампир никогда не будет голодать. Подвластные своему немертвому хозяину существа будут повиноваться его приказам даже до смерти, предлагая свою жизненную силу, чтобы сохранить нежизнь их Господина.

ОЩУЩЕНИЕ ЖЕРТВЫ

Меня охватывает ужас, когда я только думаю об этом сейчас. Но в то время, когда демон говорил, я чувствовала, как его бархатный голос взволновал все мое тело. Столь соблазнительны были его слова, что я с удовольствием открыла свой воротник и обнажила кожу на моей шее. Я стояла и ждала, дрожа от нетерпения, ожидая подхода темной фигуры.

Я стонала от удовольствия, когда его губы прикоснулись к моей плоти, а его руки обняли мои плечи. Затем настал момент наслаждения, острый как боль, или это боль была настоль приятной, подобной наслаждению. Я могла слышать, как кровь пульсировала в висках, и глубокий отдаленный стук, который должно быть был биением сердца вампира. Мгновение, и наши сердца стали биться в унисон. В экстазе я закричала…

Из дневника Алатеи Гринбугх

Как может жертва, очарованная вампиром, покорно разрешать пить свою кровь? Конечно, сама природа очарования не может заставить очарованного человека поместить себя в неизбежную опасность, предотвращая его от выполнения очевидно самоубийственной команды. Но ведь снова, пристальный очаровывающий взгляд вампира, не заклинание очарования.

Это один из наиболее коварных факторов в природе вампиризма. Кажется, есть какое-то темное и глубокое желание внутри самой психологии людей (демихуманов), которое делает предложение «поцелуя» вампира в той или иной мере привлекательной. Вампиры часто изображаются, как создания с остро чувственной внешностью. Это, кажется, позволяет очарованным жертвам верить, что предложение своего горла вампиру не суицид.

Кроме того, некоторые жертвы, которые выжили после такого внимания вампира, рассказывают, что ощущение были настолько эйфорийными, что им казалось, что они могут летать от счастья. Они не чувствовали никакой боли, когда зверь прорезал их плоть, и описывали сами ощущения во время кормления как одно из «сладострастных удовольствий». (Я чувствую, как сжимается мое горло, когда я обдумываю такие ощущения, но я слышал про это из стольких многих источников, что не могу игнорировать это).

Я также слышал слова, используемые вампиром, когда он пытается очаровать жертву и позволить ему насытиться ее. Монстр, кажется, инстинктивно чувствует желание покориться ему, что лежит в самых темных уголках человеческого разума. Он играет на этом желание, говоря что-то типа «получи наслаждение от покорности», «открой себя», «ощущение несравнимого блаженства от всего, что мы разделили».

Вампиры будут часто насыщаться сонными жертвами. Если жертва не проснулась, когда вампир вскрывает ей артерию, то она ничего не будет помнить из того, что произошло, когда проснется. В лучшем случае, жертва вспомнит, что он или она видели сон об остром чувственном удовольствии.

ФИЛОСОФСКИЕ СООБРАЖЕНИЯ – ПОЧЕМУ КРОВЬ?

Почему вампиры должны пить кровь? Даже те немногие атипичные индивидуумы, которые не пьют ее, все еще требует пищи, которая является некоим эквивалентом крови. (Примечание: «атипичный» такой же субъективный термин, что и «типичный» когда дело касается вампиров). Как и со многими аспектами вампиризма, ответ, вероятно, всего в символизме. Вообще говоря, вампиры создания бессмертного зла, которые имеют непримиримую ненависть к живым. Даже те, кто не так активно ненавидит живых, все же полагают, что те являются каким-то жалким отражением вампиров и «скотом», чья единственная цель состоит в том, чтобы быть жертвой и инструментом для вампирской «элиты». Эта система веры замешана на том, что вампиры питаются живыми, и в духовном и в метафорическом смысле. Это к тому же соответствует тому, что вампиры также должны питаться живыми и в физическом смысле слова.

Где эта символическая эквивалентность стала результатом? Некоторые мудрецы полагают, что это шутка древних и злых богов, которые первоначально сделав вампиров, разбросали их по мирам вселенной. Другие проводят параллель с тем, что идет от самой природы действительности; другими словами, мы знаем, что зло вытягивает жилы из добра, и вампиры доказывают эту аксиому на сверхъестественном уровне.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ФОРМА ПИТАНИЯ

Разнообразие «пищи», на которой «атипичные» вампиры могут существовать, поражает и обычно внушает особенное отвращение. Я лично знаю некоторых вампироподобных созданий, которые питаются мозговой жидкостью из позвоночника, выпивая эту жидкость через отверстия, которые они пробивают кулаком в черепах или спинном хребте своих смертных жертв. Очевидно, такие раны намного быстрее истощают жертвы и намного медленнее залечиваются. Точно так же предполагается, что существует линия вампиров, которая существует на лимфатической жидкости, иссушаемой из гланд своих жертв. Повторяющиеся, но необоснованные слухи ходят о тварях, которые иссушают глазную жидкость, редко убивая своих жертв при этом, но всегда оставляя их слепыми.

Здесь также известны вампиры, которые «питаются» жизненной энергией напрямую от жертв просто через прикосновение, без всякой крови. Эти существа на самом деле питаются жизненным опытом жертвы, которые, в конечном счете, погибают, если у них полностью опустошены воспоминания и навыки, полученные в течение жизни. Другие твари питаются способом, который более таинственен или символичен, выжимая из жертвы интеллект, силу воли (Мудрость), ловкость, силу личности (Харизма) и даже телесную энергию (Конституция). Некоторые могут иссушать эти характеристики, просто нанося удары в схватке; другие, к счастью более распространенные монстры, могут питаться только от желающих это жертв или обездвиженных, делая это через «поцелуй». Но эти вампиры, иссушающие телесную энергию от жертв все еще могут наносить физическое повреждение, кажется, что они получают пропитание от боли, которую причиняют своей добычи (то есть, они поглощают хиты непосредственно, когда нанося удар жертве в бою).

Существуют даже такие вампиры, которых больше остальных боятся заклинатели; они питаются магической силой, вытягивая ее через тело мага, или даже священника. Прикосновение такого создания заставляет жертву забывать заклинания, которые та запомнила, и позволяет вампиру использовать такое забытое жертвой заклинание на таком же уровне способностей, что и у жертвы, по крайней мере, мне встречался один такой исключительный случай.

Будучи чрезвычайно интеллектуальными существами, некоторые вампиры прекрасно чувствуют природный баланс, хотя и в некотором смысле извращенно из-за своего немертвого положения. Так, они иногда могут отказаться от своей обычной диеты (крови), чтобы не исчерпать в соседней деревне всю жизнь.

Здесь позвольте мне суммировать некоторые из возможных диетических продуктов:

* Кровь
* Спинная жидкость
* Сердце (поедаемое)
* Мозг (поедаемый)
* Костный мозг
* Вода из тела (хм, видимо пот)
* Соль из тела
* Уровни жизненной энергии
* Способности (Con, Int и т.д.)
* Память (заклинания или профессии)
* Телесное здоровье (хиты)
* Ментальные характеристики (психонические пункты силы, если используется психоника)

ФИЗИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ПИТАНИЯ

Когда вампир насытился, это отражается на физическом состоянии его тела. Кожа, обычно холодная и бледная, становится более теплой и принимает здоровый, почти румяный оттенок. Кроме того, у него повышается энергия, и он становится активнее.

И напротив, когда вампир длительное время голодает, происходят обратные эффекты. Его становится более холодной и бледной, иногда даже не похожей на человеческую. Также тварь становится более вялой. (Не правильно поймите это: чудовище по-прежнему обладает потрясающими способностями, когда в этом возникнет необходимость. «Вялость» скорее имеет отношение к его обычной активности, чем к его способности. Вялый вампир подобен вялой акуле, считать, что любой из них слабый – очень опасная ошибка.) Эти симптомы становятся еще более заметными, если тварь неспособна нормально прокормиться, как будет обсуждено в следующем разделе.

Стоит заметить, что указанные выше рассуждения относятся к «типичным» вампирам. Вампиры, которые зависят от других источников пищи, могут показывать подобные изменения, но глупо обобщать это для всех вампиров.

ЧАСТОТА

Как часто вампир должен насыщаться? Этот вопрос обсуждался в течение многих лет, возможно даже столетий, мудрецами повсюду. Следующие комментарии основаны на моем собственном исследовании, и не претендуют на истинную правду. Другие достойные исследователи могут иметь другие результаты.

В основном «типичный» вампир должен питаться один раз в сутки. Если такого не случается, то вампир ослабевает, а если он долгое время лишен пропитания, он может даже погибнуть. Это может удивить, но, кажется, имеет место, следующее явление: отсутствие пищи у вампира, как бы уменьшает его возраст. Возможно, это результат его растущей связи с Отрицательным Материальным планом, из которого он привлекает так много своей неестественной энергии. Однако голод вампира увеличивается вместе с его возрастом. Патриарх может существовать на значительно меньшем количестве крови, чем юный вампир. Но древние вампиры имеют более сильную жажду к крови, чем их юные «родственники». Однако, если его источник «высыхает», если можно так выразиться, он может существовать на «голодном пайке» намного дольше, чем юный вампир.

ПРЕДЕЛЫ ПОТЕРИ КРОВИ ЖЕРТВЫ

Вообще, вампир будет выпивать у жертвы достаточное количество крови, чтобы причинить 1d4 dam за раунд кормления. Если горло жертвы вскрыто, то вампир может выпивать крови из такой раны до 12 хитов. Если у жертвы меньше хитов, чем 12, то вампир может выпить ровно столько хитов крови, сколькими жертва обладает, помня что, –10 хитов означает смерть. Например, если смертельно раненый в коматозном состоянии имеет –8 хитов, то вампир мог бы выпить только 2 хита, и эта потеря немедленно убьет жертву.

Максимальное количество крови, которое можно выкачать из трупа эквивалентно 4-ем хитам. Это количество уменьшается на 1 хит, за каждый час, что существо было мертво. Так вампир, не сможет прокормиться от трупа, который был мертв в течение больше чем 4 часа.

Если жертва не сопротивляется, заколдована или каким-либо способом полностью не способна двигаться, вампиру не требуется делать бросок атаки. Он может автоматически проделать такой тип раны, какой пожелает (маленький или смертельный), и кормиться в течение стольких раундов, сколько пожелает, при условии, что его никто не беспокоит.

Ощущения, создаваемые, когда вампир вскрывает отверстие, достаточно часто веская причина, чтобы заставить спящую жертву проснуться. Спящая жертва имеет право на спасбросок против яда. Успешный спасбросок означает, что жертва проснулась; проваленный спасбросок значит, что жертва продолжает спать, и вампир способен кормиться от нее столько, сколько ему нравится.

Жертва будет чувствовать слабость после того, как вампир насытился ей, только если вампир выпил из нее четверть или больше хитов от общего количества. Повреждения, вызванные потерей крови, лечатся обычным способом; потерянные хиты могут быть восстановлены с помощью лечебной магии.

ЧАСТОТА

Типичный Юный вампир должен выпивать 12 хитов крови каждые 24 часа. Источник этой крови не важен; он может быть получен от живых жертв, свежих трупов, животных или даже «запечатанных» тайников охлажденной крови. Такое требование уменьшается на 1 хит за каждую возрастную категорию выше Юной. Так, Патриарх может просуществовать только на 6 хитах крови в день, но не будет делать это охотно, если нет для этого важной причины.

В течение каждого дня, когда вампир не получает достаточно пищи, он теряет 1 HD, со всеми соответствующими потерями THAC0, спасбросков и т.д. Кроме того, такой «регресс» затрагивает силу, магическое сопротивление и длительность выдержки солнечного света, как будто он теряет одну возрастную

категорию за каждый день, в котором не получит достаточного пропитания. Например, Патриарх в первый день голодания теряет 1 HD (уменьшается до 13). Кроме того, его сила уменьшается до 19, магическая сопротивляемость до 25%, а период устойчивости солнечному свету к одному часу. Если он ест следующий день, то он теряет следующий HD (уменьшается до 12). Его сила остается равной 19-ти, но магическое сопротивление уменьшается до 20%, а период устойчивости к солнечному свету снижается до 3 оборотов.

Вампир не может «регрессировать» ниже показателей Юного вампира в плане силы, магического сопротивления или периода устойчивости к солнечному свету. Но он продолжает терять по 1 HD каждый день, если не питается соответственно.

Вампиры быстро восстанавливают свои потерянные HD и способности. За каждый успешный день в плане питания он восстанавливает 1HD и одну возрастную категорию.

Если вампир уменьшен до 1 HD, то тварь становится безумным яростным зверем, неспособным ничего больше делать, кроме нападения на любой источник крови.

ЕСЛИ ЖЕРТВА НЕ ЧЕЛОВЕК (ДЕМИХУМАН)

Внутри Равенлофта вампиры не могут получить пропитание от любого создания, кроме людей или демихуманов. За пределами демиплана, такое питание возможно в критическом положении.

Если вампир кормится от существа, которое имеет примерно человеческий размер или больше, правила для кормления остаются неизменными. Он может пить 1d4 хита в раунд из маленькой ранки (до максимального количества хитов жертвы) или до 12-ти хитов крови от катастрофической раны, которая немедленно приводит к смерти.

С меньшими жертвами более проблематично. Если жертва имеет менее 1HD, то заживающую ранку сделать невозможно, и у вампира не остается выбора, кроме как убить существо. Тогда он может пить столько хитов крови, сколько есть у существа хитов.

ОЩУЩЕНИЕ ЖЕРТВЫ

Если объект очаровательного пристального взгляда вампира не имеет ни какой конкретной причины считать, что вампир убьет его или ее, то поставка себя в качестве пропитания для вампира не является самоубийственным действием в плане эффектов заклинания обаяния.

Иссушенные пункты характеристик (конституция и т.д.) будут типично восстанавливаться по курсу 1d3 пункта в день покоя. Хиты выпитые вампиром исцеляются по той же самой норме, как и обычные повреждения. Эффект иссушения заклинания такой же, как будто заклинатель попытался использовать заклинание, но потерпел неудачу. Он или она могут свободно перезапомнить заклинание на следующий день.

ГЛАВА IX. СОН МЕРТВОГО

Мы были уже близки к завершению этого. Мы знали, что за стенами старого замка, кроваво-красное солнце было всего лишь чуть выше пальца над горизонтом, у нас оставались лишь минуты, чтобы закончить дело. В комнате упокоения вампира были хитрые ловушки, но мои ловкие товарищи смогли их обезвредить так, что никто не пострадал. Я держал кол и молоток, когда мы приблизились к искусно отделанному гробу, который должно быть и был местом отдыха демона. Мои товарищи отбросили крышку…

Гроб был пуст!

Это было ужасно, когда шипящий смех, из ниоткуда и со всех сторон, заполнил наши уши. «Не повезло», - упрекнул резкий голос, - «Вы были так близко. Но день закончился, мои друзья, и теперь очередь за вашими жизнями».

Из дневника Мордента Захарии

Вампиры могут инстинктивно ощущать, когда приближается рассвет, и чувствовать когда приходит пора бросить все и удалиться в безопасное место ко сну. Когда восход солнца приближается, они чувствуют возрастающую панику, если не находятся внутри своего убежища. Как только они благополучно достигли такого места, они могут чувствовать, глубоко в своих костях, момент, когда солнце появляется из-за горизонта. Их реакция в этот момент изменяется от создания к созданию.

ГЛУБИНА СНА

Имеются две группы вампира в плане отдыха: те, которые полностью спят, то есть, становятся полностью бессознательными и те, которые просто становятся частично бездействующими. Другими словами, на примере человека это различие выглядит так: есть глубокий сон, когда спящий полностью не чувствует, что его окружает, и есть легкая дремота, когда спящий, по крайней мере, частично осознает происходящее вокруг него.

Сперва я рассмотрю вампиров, которые впадают в глубокий сон. В момент рассвета, такие существа погружаются в состояние полного забвения и не могут быть разбужены никаким способом до тех пор, пока солнце не коснется горизонта на западе. Очевидно, что такие создания очень уязвимы, потому что они не чувствуют приближения охотника или прикосновение острия кола перед первым ударом молотка. Однако, в момент, когда солнце погружается за горизонт, эти создания немедленно просыпаются и полностью контролируют все свои силы. Это означает, что у них нет никакой дезориентации, которую чувствуют многие люди при пробуждении.

Вампиры, которые только «дремлют», намного более опасная добыча. Они всегда периферийно осознают то, что происходит вокруг них. В зависимости от обстоятельств, такая их способность делает невозможным для охотника подкрасться к дремлющему вампиру, не будя его. Громкий шум или яркий свет, безусловно, пробудят создание. Если тварь внутри гроба или саркофага, она немедленно проснется, когда откроется гроб (если уже не проснулась).

Важно помнить, что вампиры невероятно хитры. Только потому, что дремлющий вампир будет разбужен подходящими охотниками, не означает, что он немедленно прыгнет и нападет. Если обстоятельство позволяют, он

может предпочесть «сыграть мертвого», и соблазнить своих потенциальных убийц к гибели. Вампиры, которые дремлют, также немедленно просыпаются без всякой дезориентации, когда солнце погружается за горизонт. Однако если такое создание разбужено, в то время когда солнце находится еще над горизонтом, оно переносит некоторые моменты дезориентации и не способно использовать некоторые из своих способностей в течение некоторого промежутка времени.

Стоит заметить, что от глубины сна вампира зависит убежище, которое он выбирает и то, как он защищает место, в котором отдыхает. Вампиры, которые погружаются в самое глубокое забвение в момент рассвета, осознают свою огромную уязвимость и будут делать все, чтобы скрыть свое убежище, как можно лучше, сделав его полностью непроницаемым для смертных, которые могли бы охотиться на него. Любые ловушки, которые они устанавливают, будут смертельны настолько, насколько вампир сможет их сделать такими, потому что знает, что любой охотник, который сможет пройти сквозь его ловушки, практически всегда покончит с существованием самого вампира.

Однако вампиры, которые только дремлют, могут делать по-другому. Они, также уязвимы в дневные часы, но ни настолько сильно, как их глубоко спящие «родичи». В то время как они будут также осторожны в плане скрытия и защиты своего убежища (в конце концов, зачем кому-то давать шанс?), они будут менее озабочены, если обстоятельства не дадут им выполнить все предосторожности, которые они могли бы хотеть. Вероятно, они будут ставить смертельные ловушки, но также и натянутые веревки и другие устройства, годные для того, чтобы разбудить их и привести в готовность к моменту подхода нападающих.

ПОЧВА С РОДИНЫ?

Существует много историй, в которых рассказывается, что вампиры должны спать во вместилищах, в которых должна быть земля с их родины, или даже почва, взятая из их собственных могил. Если они этого не выполняют, как рассказывается в таких историях, то они погибают. Как и со многими такими историями, истина меняется от индивидуума к индивидууму, от места к месту. И как всегда с вампирами, всегда существуют исключения из правил. Однако эти создания, по крайней мере, верят в то, что такая земля должна обязательно присутствовать, и сделают все возможное, чтобы так и было. Я использовал слово «верят» просто потому что я никогда не слышал никаких доказанных записей о том, что бы погиб вампир, если во время сна в его вместилище не присутствует земля. Вампиры верят, что они погибнут, если соответствующий элемент не будет присутствовать и поэтому они обязательно удостоверятся в его присутствии. Но на самом ли деле эта вера основана на фактах?

Лично, я больше склоняюсь к идее, что это «требование» – фактически необоснованное суеверие, увековеченное и уверованное вампирами, также как и различные суеверия смертными. Я убежден, что вампир, вынужденный спать без такой символической связи к своей земной жизни не будет разрушен. Конечно, доказать это экспериментально будет несколько проблематично. Вампиры, очевидно, не будут испытывать мою гипотезу, потому что если я окажусь не прав, они будут разрушены. И охотники на вампиров понятно больше заинтересованы разрушением тварей, чем экспериментальными исследованиями их ограничений. Однако, это по-прежнему интересная концепция, чтобы ее рассматривать.

ВАМПИРЫ БЕЗ УБЕЖИЩА

Что происходит с вампиром, когда он не может добраться до своего убежища, прежде чем восходит солнце? Последствия широко изменяются.

Некоторые создания, особенно, кажется те индивидуумы, которые впадают в глубокий сон, падают без сознания, когда солнце поднимается над горизонтом. Они полностью бесчувственны, полностью уязвимы. Если свет солнца падает на их тела, они погибают (хотя и не всегда сразу, как в случае старших вампиров). Они также уязвимы для любого, у кого в руках кол и молоток. Кажется, Юный и Зрелый вампиры наиболее чаще попадают в эту категорию.

Другие могут остаться в сознании, когда солнце восходит, но их первое и приоритетное действие будет состоять в том, чтобы достигнуть убежища, где они могут заснуть. Большинство этих тварей теряют свою способность к изменению формы и добровольному принятию газообразной формы, как только солнце поднимается над горизонтом, независимо от того в самом ли деле лучи солнца падают на тела тварей. (Такое осознание этой слабости, только добавляет им паники, когда приближается рассвет). У этих созданий есть только несколько (1d3) часов, чтобы достигнуть убежища и уснуть, или они безвозвратно разрушатся. Старые, Старейшие и Древние вампиры наиболее часто попадают в эту категорию.

Наконец существуют такие создания, которые сохраняют все свои силы после того, как восходит солнце, если они не подвергнуты прямым лучам солнца. Сон по-прежнему остается самым высоким приоритетом для них. Однако у них есть много часов, чтобы добраться до своего убежища и заснуть. Фактически, эти создания могут оставаться активными, если их к этому принуждают, почти целый день. Однако если они не достигли своего убежища и не заснули, до заката, то они окончательно погибают. Такие вампиры, которые были вынуждены спать лишь несколько часов, не просыпаются немедленно в момент заката. Вместо этого, они продолжают спать в течение такого количества дополнительных часов, сколько были вынуждены бодрствовать. Из-за этого может случиться, что вампир не сможет получить достаточное количество пищи, и, следовательно, ослабнет. Эминенты и Патриархи наиболее часто попадают в эту категорию.

Фактически заранее невозможно предсказать, как отдельный вампир прореагирует на то, что не может достичь своего убежища. Я противостоял Юному вампиру, немертвому не более двух лет, который совсем не был обескуражен тем, что ему не дали спать в течение нескольких часов. И наоборот я слышал историю о вампире Эминенте, который падал без сознания в момент восхода солнца, несмотря на то, какая опасность была перед ним.

ИСКЛЮЧЕНИЯ

Очевидно, существуют исключения. Имеются некоторые вампиры, которые, кажется, вообще не нуждаются во сне. Или если делают так, то скорее как смертные, которые могут не спать в течение часов или дней, если это для них необходимо и относительно мало страдать от этого. Если же эти твари еще и имунны к лучам солнца, то они

становятся ужасно опасными противниками. Они легко могут смешиваться с человеческим обществом, одинаково свободно перемещаясь как днем, так и ночью. Удачно, что такие твари встречаются очень редко!

ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

Двойное требование ко сну и избежанию солнечных лучей делает путешествие на длинные дистанции несколько проблематичным для вампиров. Короткие поездки относительно просты, поскольку создания могут путешествовать ночью на лошади или каком-нибудь другом обычном транспорте либо же в животной форме, скрываясь во временном убежище в дневные часы. Конечно же, вампиры, которые должны спать на земле со своей родины или рядом с некоторым изделием, символизирующем их земную жизнь более ограничены, чем другие. Они должны найти некоторый способ транспортировки земли или соответствующего изделия. Это обычно препятствует путешествию в животной форме, если помощники предварительно не подготовили подходящие убежища по дороге и в конечном пункте назначения. Для вампиров, маскирующихся под смертных в цивилизованных странах, конечно же, такое легко устроить. Представители вампира могут купить или арендовать подходящие здания и обставить их соответствующими вещами, которые имеют символическое значение для вампира. Кто, в конце концов, заподозрит вампира в богатом бизнесмене, который отправил вперед своих помощников, чтобы те украсили его поместье в стиле, напоминающим его родной дом?

Вампиры временами могут договориться с кем-то, кто бы нес подходящее убежище вместе с ними. (Такое обычно потребуется, если вампир планирует длительную поездку). Например, создание могло бы путешествовать в гробу, который на словах несет мертвое тело «домой» к его заключительному месту погребения. Люди, которым поручено нести гроб, могут быть слугами вампира или простыми торговцами, нанятыми для этой работы. Вампир мог бы оставаться внутри гроба, никогда не выбираясь оттуда и мучиться голодом во время пути. Альтернативно, создание могло бы выскальзывать ночью из гроба, чтобы охотиться. (Очевидно, второй способ представляет серьезный риск, особенно в закрытой обстановке, типа корабля в море). Самая лучшая альтернатива в этом случае состоит в том, чтобы иметь с собой тайные запасы крови, но для его хранения нужна низкая температура.

Хотя гроб и традиционен как портативное убежище вампира, фактически что-нибудь достаточно большое также подойдет для этой цели. Сточки зрения вампира основным преимуществом гроба является то, что большинство людей не будет открывать его, чтобы проверить его содержимое. Особенно это имеет место, когда говорят, что тело внутри умерло от некоторой инфекционной болезни.

Вампиры чрезвычайно хитры и показывают большой творческий потенциал в предосторожностях, которые они предпринимают. Когда вы охотитесь на путешествующего вампира, я бы посоветовал вам, чтобы вы попытались устранить места, где он мог бы попытаться скрыться, при чем нужно очень внимательно рассматривать каждую существующую возможность.

За очень небольшим исключением все вампиры должны когда-нибудь спать. Что касается исключений, бессонных вампиров, о которых упомянул Ван Ричтен, то они все же теряют 1 HD за каждый день, который не спят. Они восстанавливают все потерянные HD сразу же, как только проспят весь день (то есть, от восхода до заката солнца).

Если «дремлющий» вампир разбужен в течение дня, то он ошеломлен и неспособен ничего сделать 1 раунд. После этого, он не может изменять форму или добровольно применять газообразную форму дополнительно еще 1d4 раунда, хотя и может использовать любые заклинания, которые предварительно запомнил.

С небольшими исключениями (по выбор ДМ-а) всем вампирам требуется, чтобы в местах их покоя была земля с их могил. Внутри Равенлофта, вампиры не обязательно должны спать на земле с их родины или из их могилы из-за близости демиплана к Отрицательному Материальному Плану. Однако в таких историях остается некоторая символическая истина для многих вампиров. Эти создания часто должны иметь в пределах своих убежищ, прикасающееся к их телам во время сна, некоторое изделие, которое является символикой их происхождения или земной жизни. Это изделие может быть практически хоть чем, от куска одежды до подарка друга или родственника, лишь бы этот объект был, так или иначе, связан с их родиной.

ГЛАВА X. ГИБЕРНАЦИЯ

Однажды я расспрашивал вампира, что он чувствует, когда впадает в зимнюю спячку. Создание описало состояние «сон, но не сон», где мысли вялые, как густой мед, берут течение месяцев и лет. Где образы сна пересекаются с истинными воспоминаниями. Где звуки и временами запахи с поверхности доходят до убежища, но нарушают мысли не более чем лепесток розы упавший в озеро. Ни время, ни голод ничего не значат. Нет никакого будущего, нет никакого прошлого. Есть только бесконечное настоящее.

Из личного журнала доктора Ван Ричтена

Вампиры бессмертны по природе. Почему тогда существует так мало вампиров, проживших много лет. В любом отдельно взятом году, создаются в землях дюжины, если еще не больше, новых вампиров. Тогда логично, что должно быть значительное количество Старейших и Древних вампиров.

Но фактически, таких созданий удивительно мало. Почему? Что ограничивает практическую долговечность этих созданий?

Кажется, что после столетия, или возможно через несколько столетий, временами их охватывает безумие (смотри главу 12 «Разум вампиров»). Также и охотники на вампиров могут уничтожить их. Или даже возможно, что создание в отчаянии, которое никогда не поймут смертные, оканчивает свое собственное печальное существование.

В таком свете, вопрос долговечности оборачивается другой стороной и возникает следующий: «Как вампиры достигают возраста Патриарха?» Я сделал вывод, что в этом и состоит главная цель «ухода в землю» или гибернации. Когда вес прожитых лет слишком сильно давит на вампира, когда фатализм и бесконечное однообразие начинают

подтачивать его здравомыслие, создание осознанно уходит в землю. Я подозреваю, что, как и смертные, после хорошего сна, вампиры после гибернации просыпаются с ясными мыслями, очищенными от беспокойства.

Вампиры имеют уникальную способность бездействовать в течение периодов, которые могут превышать столетие. Создания могут уйти в спячку после поражение в битве, или если сложившиеся обстоятельства таковы, что они не могут нормально питаться, или если они считают, что над ними нависла смертельная опасность от охотников на вампирах.

ВХОД В ГИБЕРНАЦИЮ

Вампир должен осознанно принять решение об уходе в землю; нельзя принудить к гибернации не желающего это вампира. Тварь не должна «откармливаться» для периода гибернации, как это делают другие существа, но монстр должен насытиться за последние двенадцать часов прежде, чем реально уйдет в землю.

Место, в котором вампир хочет зимовать, очень важно. Первоначально, оно должно быть полностью безопасно, поскольку вампир в состоянии спячки чрезвычайно уязвим. Очевидно, что это должно быть такое место, куда никогда не проникнет солнечный свет. Во вторых, это место должно быть окружено со всех сторон камнями или землей, по крайней мере, в несколько футов толщиной. Для этих целей вполне подходят катакомбы под заброшенным храмом, пещера или вполне обычная могила (отсюда фраза «уход в землю»). Некоторые вампиры специально отроют тайное место для отдыха на несколько футов ниже обитателя могилы.

Гибернация отличается от обычного вампирического сна. Как только вампир решил впасть в спячку и изолировался подальше от всех в своем убежище, он уходит в состояние, в котором номинально и периодически осознает окружающие его обстоятельства и течение времени. Довольно трудно созданию самостоятельно по собственному желанию выйти из этого состояния. Только когда полностью истекает время, когда цикл гибернации заканчивается, вампир может отойти от состояния «сна, без сна». Вампир в состоянии спячки имеет мало контроля над тем, как долго пробудет в состоянии гибернации, он не может «задавать» дату или время, когда ему следует встать и не может предсказать заранее, как долго будет длиться его бездействие. Оставленный в покое вампир вообще не будет просыпаться пока не пройдут сорок лет или больше. Существуют истории, в которых говорилось о вампирах, пробывших в спячке более полутора столетий.

Вампиры в гибернации не полностью забывают про окрестности в то время, когда бездействуют. Они могут чувствовать опасность, когда кто-либо вламывается или входит в их убежище и будут прилагать усилия, чтобы проснуться. Такой вынужденный подъем весьма разрушителен; фактически, даже существует шанс, что травма при таком пробуждении немедленно уничтожит вампира.

ЭФФЕКТЫ ГИБЕРНАЦИИ

Время, которое проводит вампир в состояние гибернации, не улучшает его физический вид. Более того, его состояние постоянно ухудшается; монстры теряют силу и выносливость, в то время как находятся в спячке. Вампиры, которые были ослаблены голодом, прежде чем уйти в землю, иногда так никогда, и не выходят из дремоты, исчезая вместо этого в забвении. Физическая внешность вампира также ужасно изменяется. Плоть твари и мышечная масса атрофируется, его кожа высыхает и натягивается, иногда даже сам скелет незначительно сжимается. Вампир, пробывший в гибернации более пятидесяти лет, выглядит подобно мумифицированному трупу: высохший, сморщенный и очень хрупкий. Конечно же, слабость твари скорее иллюзия. Самонадеянный охотник на вампиров может оказаться в очень тяжелом положении, столкнувшись с недавно разбуженным от гибернации существом.

ПРОБУЖДЕНИЕ ПОСЛЕ ГИБЕРНАЦИИ

Когда цикл гибернации приближается к завершению, пробуждение от дремоты не мгновенно. Вампиру потребуются дни, иногда даже много дней, чтобы выйти из глубин полусознательного состояния. Состояние твари зависит как от его состояния, в котором оно «ушло в землю», так и от периода гибернации. Вампир, который был ослаблен голодом, а затем провел столетие в земле – сильно уязвимое создание. Действительно, он не способен менять форму или добровольно принимать газообразную форму в течение нескольких дней после пробуждения. Он также намного более восприимчив к магическим атакам. Создание быстро восстанавливает большинство своих обычных сил, как только насытится в течение нескольких дней после своего пробуждения. Так, самой главной, приоритетной целью для недавно проснувшегося вампира часто будет состоять в том, чтобы утолить голод. Само собой разумеется, что монстра сжигает голоден до безрассудства.

ЭФФЕКТЫ ГИБЕРНАЦИИ

Если вампир уже «атрофирован» до 6 HD или меньше, то он не сможет войти в гибернацию. Если он попытается так сделать, то он продолжит терять по 1 HD в день и, в конечном счете, погибнет. Вампир, который желает «уйти в землю», должен выпить, по крайней мере, 4 хита крови в течение последних 12-ти часов перед началом гибернации. Эта кровь может быть из любого источника.

Период времени, который вампир проводит в гибернации, определяется случайно. Гибернация продолжается 40 + 6d20 лет. В течение каждых 20 лет (или части их, если период не полон) гибернации, он теряет 1 HD и временно регрессирует на одну возрастную категорию для расчета силы, магической сопротивляемости и длительности периода терпимости к солнечному свету. Вампир не может регрессировать ниже уровня Юного вампира, хотя и продолжает терять по 1 HD каждые 20 лет. Если создание уменьшается до 0 HD, то его тело разрушается в пыль.

Требуется 2d8 дня, чтобы выйти из гибернации до полного бодрствования. Вампир восстанавливает 1 HD и одну возрастную категорию в течение каждого дня, в котором имеет достаточное количество пищи (12 хитов крови). Также, в течение 2d4 дня после пробуждения он не может изменять форму и добровольно принимать газообразную форму (хотя он и может принимать газообразную форму, если уменьшен до 0 или меньше хитов), также в этот период он получает штраф –3 к своим спасброскам.

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

Если вампир просыпается преждевременно, кто-то открывает его склеп, например то существуют несколько проблем, которые следует рассмотреть. Первое, это продолжительность времени, которую создание провело в земле. Помимо потери от гибернации, он теряет 1 HD из-за травмы, вызванной преждевременным пробуждением. Если это уменьшает монстра до 0 HD, то он немедленно погибает и разрушается в пыль. Если монстр выдерживает шок пробуждения, он по-прежнему ошеломлен и неспособен ничего делать в течение 1d4 раунда. Кроме того, монстр не способен использовать любые заклинания в течение 2d6 часов после пробуждения. Наконец, он не способен добровольно изменять форму и получает штраф –3 к спасброскам в течение 2d4 дней.

ГЛАВА XI. ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ВАМПИРАМИ

«Я лгу моему потомству», - сказал мне вампир с улыбкой. «Ведь это так просто. Новый неоперившийся юнец немного знает о мире, о себе. Вообще единственная информация, которую он имеет – так это то, что помнит из народных сказок и легенд, часто полную ерунду».

Вампир захихикал и устроился более удобно. «Так что я говорю моему потомству, что их существование неразрывно связано с моим», - он продолжил, - «Если я погибну, говорю я им, то и Вы также. Вы просуществуете не больше моего».

«Они обычно верят мне»,- добавил он довольно, - «Или, по крайней мере, они боятся проверить эту истину, которую я им сказал. Это своего рода преданность; они будут делать все возможное в своих силах, чтобы защитить меня от вреда, веря, что момент моего разрушения также станет моментом их гибели».

«Они не узнают от других?» - спросил я.

«Они смогли бы», - создание согласилось, - «в свое время. Но я всегда уничтожаю их прежде, чем такое время приходит. В конце концов, это я дал им нежизнь, так что я имею право забрать свой дар, вы так не считаете?»

- Из личного дневник доктора Ван Ричтена

По своей природе большинство вампиров одиночки. Они территориальные хищники, конкурирующие за сферы влияния и ревностно защищающие свои личные охотничьи угодья. Их конкурирующая, безжалостная природа иногда приводит к конфликтам между друг другом.

Несмотря на то, что вампиры предпочитают соперничать через своих помощников и защитников, или даже при помощи более неосязаемых средств, типа распространения слухов и торгового влияния, им иногда приходится вступить в физический контакт. Неудивительно, что такой контакт часто приводит к физическому бою.

Некоторые отдельные индивидуумы, очевидно, получают удовольствие от взаимодействия с другими представителями их вида, создавая собственные социальные микрокосмы. Такое обычно происходит лишь с вампирами, обладающей значительной силой, и прожившими достаточно долго, чтобы пройти стадию слепого соперничества и ревности. Когда такие вампирские «общины» формируются, они могут стать пугающе могущественными, пугающе прочными, и фактически нет никого, кто бы мог стать им поперек пути.

Радует лишь то, что такие общества обычно относительно недолговечны (хотя в этом контексте, это может означать одно или два столетия). Прожив столетие, вампиры могут научиться терпению и сотрудничеству, но только до некоторой степени. По своей натуре они эгоистичные, злобные монстры и почти неизбежно их природа выплывет на поверхность. Первоначально общины вампиров могут казаться стабильными и сплоченными, но достаточно скоро один вампир, а затем и другие начнут плести свои собственные скрытые интриги. Затем солидарность таких общин, в конечном счете, деградирует в простое подобие сотрудничества с отдельными вампирами, смотрящими сквозь пальцы на то, как те получают силу, престиж или богатство за счет их «коллег». Общины иногда разваливаются, когда их члены хотят идти своими собственными путями, но большинство общин разрываются на части борьбой, в фигуральном и буквальном смысле.

Некоторые вампиры вместо того, чтобы формировать общины с другими представителями своего вида, предпочитают формировать временные, ненадежные союзы с другими вампирами с позиции силы. Вампиры, которые выбирают такой путь, будут очень осторожны в своих деловых отношениях со своим видом, как воры со скупщиками краденого: дела строятся так, что обе стороны получают выгоду, и никто не попадает под влияние другого.

Более молодые вампиры, те, чья возрастная категория моложе Древней, почти никогда не будут достигать никакого уровня сотрудничества. Они практически всегда одиночки, и единственные другие вампиры, с которыми они будут иметь дело, это их рабы, которых они сами непосредственно создали. Некоторые из этих «хозяев» вампиров используют своих рабов, как сборщиков пищи, отправляя своих слуг насытиться в мир, предоставляя им весь сопутствующий этому делу риск. Возвратившись, слуги подставляют свои шеи своему хозяину. Но здесь также присутствует определенный риск: если «хозяин» снизит осторожность или контроль хоть на немного, то его слуги могут случайно или же преднамеренно привести на своем хвосте охотников на вампиров к логову своего Хозяина.

Конечно, вампиры прекрасно знают о ненависти и обиде, которую их созданные рабы питают к ним, также они прекрасно знают, что существует шанс, что их слуги восстанут против них и уничтожат. По этой причине, Хозяева вампиры обычно уничтожают своих слуг, намного раньше, чем те становятся достаточно могущественными, чтобы бросить вызов их собственному господству.

БОЙ МЕЖДУ ВАМПИРАМИ

Как один вампир может нанести повреждение другому? Первоначально, самое главное – это магия (enchantment), которая окружает вампира. Благодаря ей одно создание способно ударить и физически нанести повреждение любому

из своего вида. Есть одно исключение в случае Патриархов: Патриарх может быть поврежден другим лишь из собственной возрастной категории.

Во-вторых, всегда существует возможность использовать заклинание. Вампиры, использующие заклинания, могут иметь хорошую возможность нанести вред и даже уничтожить другого представителя своего вида. (Обратите внимание, что вампир не может очаровать другого, из-за врожденной сопротивляемости монстров к «атакам очарованием»)

Хотя удары в ближнем бою вампиров могут наносить физические повреждения друг другу, никогда не было замечено, чтобы один монстр вытягивал энергетические уровни опыта из другого. Почему? Вероятно потому, что создания не живы, и не имеют никакой жизненной энергии, которую можно было бы иссушить.

Однако вампиры, которые вытягивают другие характеристики через удары в бою, могут иссушить их и из другого вампира. Я непосредственно сам видел двух тварей, схватившихся в схватке, их руки впились в горла друг друга, они шипели и плевались как коты! Пока они боролись ужасные раны открылись в плоти одного из вампиров. Тем временем другой становился все слабее и слабее, пока не рухнул на землю, после чего израненный победитель отделил его голову от тела. Когда победитель стоял над поверженным врагом, воя от восторга, раны на его лице и теле зарастали с неестественной скоростью, типичной для вампиров. Я предположил, что победитель фактически иссушил его физическую силу (Str), тогда как побежденный способен был только иссушать здоровья (hp).

СЕМЕЙНЫЙ НЕКТАР

Большинство вампиров может кормиться только от желающей, очарованной, или каким-либо способом обездвиженной, но живой жертвы. Может ли кто-нибудь их этих созданий кормиться от другого вампира? Очевидно, да. Следующие рассуждения сосредоточены на тех созданиях, которые пьют кровь, потому что они наиболее часто встречаются. Подобные условия применяются для других типов вампиров, питающихся по-другому.

Один вампир может пить кровь другого. Фактически, вампирическая кровь, характеризованная одним вампиром, как «семейный нектар» является лучшим источником пропитания, чем кровь смертных, по крайней мере, в одном смысле. Вампирам требуется пить семейного нектара меньше, чем крови смертных, чтобы насытиться.

И все же немногие вампиры получают удовольствие от семейного нектара, как кажется; они больше предпочитают отужинывать из живого сосуда. Хотя может быть, что существуют некоторые вампиры, которые предпочитают семейный нектар, и возможно, что даже одному или двум она необходима. Такие создания находятся в незавидном положении и зависят от других вампиров, для того чтобы выжить. Не самое безопасное положение для них.

Если один вампир пьет кровь другого, то их взаимоотношения становятся ближе: на протяжении нескольких (1d3) часов после кормления, разум этих двух созданий настолько глубоко связан, что они могут общаться телепатически также легко, как и говорить. Эта телепатия сохраняется независимо от расстояния и любых обстоятельств, пока оба вампира находятся на одном и том же плане. Однако один вампир не может подслушать мысли другого, не предназначенные для связи.

Кроме того, вампир, который пил кровь, имеет существенный уровень контроля над вампиром, который предоставил кровь, до тех пор, пока телепатическая связь существует. Вампир, который получил пищу, может отдавать телепатически приказы, а второй должен повиноваться им в пределах разумного. Большинство вампиров находят такую взаимосвязь неприятной, а вампир, который отдавал кровь, просто опасной, так что обычно эти монстры избегают семейного нектара. Чаще будут встречаться случаи, когда кормление происходит с обеих сторон, если они полностью доверяют друг другу или у них просто нет никакого иного выбора в такой ситуации.

Почти невозможно, чтобы два вампира питались исключительно друг от друга в течение длительного периода времени. Они могут так сделать на короткий срок, но это истощает обоих созданий на долгий срок. Такие «взаимные» соглашения будут невероятно редки в любом случае, потому что оба вампира в свою очередь делают себя уязвимыми к телепатическим приказам другого.

ПРАРОДИТЕЛЬ И ПОТОМОК

Существует один традиционный момент: недавно сформированные вампиры – слуги тварей, которые создали их, без собственной доброй воли. Даже одна из самых знаменитых книг на эту тему повторяет это: «Как только они становятся нежитью, новый вампир находится под полным контролем своего убийцы».

Но насколько это правда? И какие ограничения накладываются на контроль? В течение первых дней или недель существования Юного вампира, он сильно восприимчив к приказам своего творца. Это я обнаружил в своих исследованиях. Если нет никакой телепатической связи между творцом и созданием, то вампир-хозяин должен быть рядом, если желает поддерживать связь со своим потомством.

Как тогда вампиры сохраняют контроль над своими слугами в свое отсутствие? Они делают это почти тем же способом, что и смертные, когда доминируют над другими: через устрашение. Юный вампир плохо знаком с вампирическим миром, и, по крайней мере, частично неосведомлен о своих собственных способностях. Его творец может, если действует осторожно, создать ощущение у своего потомства, что их Хозяин намного более могущественен и намного больше знает, чем недавно созданный вампир, что в принципе и имеет место быть. Через простое запугивание и, играя на естественных сомнениях и страхах потомства, Хозяин может создать положение, позволяющее ему «управлять» в течение десятилетий.

Проницательный читатель может прекрасно понять, что такое положение полностью отлично и намного более непостоянно, чем «традиционная» картина Господина и его покорных рабов. Потомство вампира имеет добрую волю в какой-то степени, хотя они и имеют «врожденную» склонность поклоняться желаниям своего творца. Однако после того как проходит несколько лет, эта склонность постепенно проходит.

Фрагмент дневника, открывший эту главу, указывает на риск, сопровождающий создание вампирского потомства. «Господин» должен поддерживать строгую дисциплину и страх на высоком уровне. Если потомство почувствует слабость в своем Хозяине, они могут попытаться оспорить его господство или просто сбежать. С течением времени

потомство вампира узнает больше о своих собственных силах и вероятно о слабостях своего Господина. Как только потомок поверит, что сможет победить своего Хозяина, то эти два создания почти, конечно же, вступят в конфликт. Конечно, большинство вампиров уничтожат свое потомство прежде, чем оно достигнет этого момента. Однако некоторые отправят их подальше, официально предоставляя им свободу. (Это просто другой психологический трюк, если потомок вампира получает свободу прежде, чем понимает, что он может свергнуть своего «Господина», то он может чувствовать некоторую благодарность к своему творцу.)

Огромное большинство вампиров рассматривает свое потомство, просто как одноразовые инструменты, которые можно использовать, а затем выбросить. Все же существуют некоторые, которые кажется, чувствуют некоторую симпатию к своим «детям». Эти редкие создания «вырастят» свое потомство, преподав им все, что они должны знать, чтобы выжить в этом мире, а затем отправят их подальше «жить собственной жизнью». Однако благодарность необычная вещь среди вампиров, и потомство таких сентиментальных созданий рассматривают эту «заботу», как слабость. Вампиры, которые заботятся о своем потомстве, наиболее часто погибают от своего же потомства.

Вампиры отличаются по своим побуждениям при создании потомства. Некоторые Юные вампиры делают это случайно, еще не понимая последствий убийства противника. Другие делают это, чтобы создать себе слуг. Кажется, существуют и немногие те, которые нуждаются в контакте с членами своего собственного вида и создают себе компаньонов. Эта последняя группа, скорее всего, станет сентиментальными «родителями», описанными выше и, следовательно, наиболее часто встретят смерть от рук своего потомства.

Когда вампир уничтожен, весь контроль над его потомством немедленно пропадает. Большая часть потомства немедленно отправится по своим собственным делам. Я слышал о некоторых редких созданиях, которые искали разрушителей их творца, чтобы отомстить за него. Я понимаю, что в это трудно поверить, поскольку это подразумевает чувства преданности, даже какой-то любви между вампирами. Однако, такие странные вещи тоже оказываются происходят.

НЕВЕСТЫ И ЖЕНИХИ ВАМПИРОВ

«Я взаправду любил ее», - вампир спокойно признался, на его обычно непроницаемом лице проступила боль. «Вы поверили бы в это? Я любил ее. Я отдал бы ей все, даже остаток своей вечности, если бы только она полюбила меня за это».

Он сделал паузу, и на краткий миг я подумал, что чудовище мог бы заплакать. Но затем он взял себя в руки и его леденящий холодный взгляд пригвоздил меня к стулу.

«Я полностью недооценил ее», - продолжил вампир теперь уже бесчувственным голосом, - «я думал она сохранит чистоту, за которую я полюбил ее, когда она еще была смертной. Но нет, я недооценил ее, и в этом была моя самая главная ошибка. Она смотрела на меня ни как на защитника, а как на соперника, как раб на хозяина. И она посвятила себя освобождению от моего ярма». Он безрадостно усмехнулся. «Теперь это так очевидно, но в течение всех тех десятилетий я дурачил сам себя. Я предполагаю», - его голос дрогнул, затем он снова сообладал с собой, - «Я предполагаю, что моя любовь застила мне глаза, и я неспособен был разглядеть то, что всегда было прямо передо мной»

«Первый раз, когда я по-настоящему обратил на это внимание», - он продолжил после короткой паузы, - «было тогда, когда охотники на вампиров пришли в мое убежище. Вы можете представить мой ужас, мою обиду, мое расстройство? Единственный путь, которым они смогли бы найти меня, шел через мою невесту, мою любовь», - он выплюнул последнее слово с бессмертной ненавистью.

«Конечно, я убил их всех», - он продолжил, - «Моя любимая не знала все мои силы. Затем я выследил ее. Это было не трудно на самом деле. Затем я разорвал нашу связь», - он склонил голову, вспоминая о боли, - «Я разорвал связь и разорвал на части ее предательское тело. И ты знаешь? Я думаю, что боль, которую я чувствовал, была сильнее, чем ее…»

Из личного дневника доктора Ван Ричтена

Особенно редкими и уникальными отношениями между вампирами являются отношения с «Невестой» или «Женихом». Учитывая то, что все вампиры когда-то были смертными, даже удивительно, что это явление не так широко распространено. Я уверен, что независимо от того, какие изменения вызвала нежизнь, некоторые остатки мыслей и стремлений смертных все еще сохранились в вампирах. Вечность может быть тяжелым грузом на душе, даже на душе вампира. Из всех тяжестей бессмертия, возможно, самая главная - одиночество. Кому вампир может раскрыть свою душу, кому может признаться в страхах? Кому вампир может выразить свою страсть, свои проявления чувственности, которой, кажется, пропитана его природа? От кого он может получить утешение в прошлом, уют в настоящем и надежду на будущее? Вечность одиночества может стать вечностью боли.

Тогда неудивительно, что вампиры иногда страстно желают специального компаньона. К счастью для измученных душ и, к сожалению, для их смертных жертв, вампиры способны создавать таких компаньонов. Этих специфичных фаворитов, если такой термин здесь можно применить, называют как «Невесты» и «Женихи». Эти термины могут показаться несоответствующими, поскольку они несут в себе эмоциональный «багаж» любви и супружества. В то время как брак не является следствием, форма любви, или, по крайней мере, эмоциональной связи здесь присутствует, так что эти термины не настолько уж несоответствующи, как могут показаться сначала.

СОЗДАНИЕ НЕВЕСТЫ ИЛИ ЖЕНИХА

Создание невесты или жениха, на первый взгляд простой процесс, сильно истощает создающего вампира. По этой причине, только вампиры почтенного возраста и больших возможностей могут попробовать проделать эту процедуру. Невеста или жених, могут быть созданы только вампиром, чья возрастная категория древняя или больше, и даже не все из них способны сделать так.

Первый шаг – это поиск среди смертных соответствующей невесты. (Примечание: мои извинения перед женским полом, но я буду использовать термин «невеста» и местоимения «она» и «ее» по отношению, как к невестам, так и к женихам. Если не обговорено каким-либо образом, то не существует никаких ограничений или различий в процедуре,

основанных на поле вампира или жертвы). Обычно эта проблема решается сама по себе. Очень редко, когда вампир, находясь в одиночестве, решает «я сделаю себе невесту» и затем разыскивает смертную, чтобы выполнить свой план. В огромном большинстве случаев процесс происходит в обратном порядке. Вампира эмоционально влечет к смертному, и он решает, благодаря силе этой эмоции, сделать себе невесту.

Природа этой эмоции может широко изменяться. Это может быть просто гормональная похоть (в конце концов, физиологические системы, связанные с такими эффектами у смертных, по-прежнему присутствуют и иногда даже функционируют у вампиров). Это может быть одержимостью, тянущеюся еще с давних времен, с дней, еще до того как вампир стал таким, каков он теперь, как имеет место с одержимостью Страда фон Заровича к женщинам, которые похожи на его потерянную Татьяну. В этих случаях вампир создает себе невесту хладнокровно, для единственной цели удовлетворения своих собственных желаний.

Однако иногда эмоции могут быть близки к тому, что смертные классифицируют как любовь. Счастье вампира становится связанным с предполагаемой невестой, и его благополучие зависит от нее. В этих случаях, вампир мог бы на самом деле верить, что он преподносит дар, который превращает смертную в его невесту, дар свободы от старости и смерти.

Чтобы реально создать невесту, вампир дарует ей то, что называют, как «Темный Поцелуй». Он пробует кровь своей смертной любовницы, один раз, дважды, трижды, иссушая ее почти до самой смерти. Этот процесс не порождает субъекту никакой боли; реально его описывают, как самой эйфорическое ощущение, экстаз, по сравнению, с которым все остальные удовольствия ничто. Тогда когда субъект собирается впасть в последнюю кому из которой нет никакого пробуждения, вампир надрезает глубокую рану в своей собственной плоти, чаще всего в своем горле,. И прикладывает уста субъекта к ране. Когда обжигающий поток крови вампира попадает в рот субъекта, срабатывает примитивный питательный инстинкт, и она с жадностью присасывается к ране, испытывая дикий восторг. С первым вкусом крови субъект наделяется огромной неистовой силой (Str = 18, если сила персонажа уже не выше), и он будет использовать ее, чтобы не дать вампиру оторвать ее от фонтана наслаждения, которым является его кровоточащая рана. В этот момент сила вампира-творца проходит, пожалуй, самое большое испытание. Он ослаблен своей собственной потерей крови, а также собственным восторгом от темного поцелуя «жертвы». Преодолевая стремительную потерю крови и собственное вожделение, вампир должен оттащить ее от своего собственного горла, желательно без того, чтобы нанести ей повреждения и до того, как она перееет. Если субъекту позволить насыщаться слишком долго (более 2 раундов), она станет полностью и неизлечимо безумной и умрет в муках в пределах суток.

Как только субъект перестает питаться, она впадает в кому, которая продолжается минуты или часы (2d12 оборотов), в конце которой она и умирает. Через несколько часов (1d3) она воскресает как Юный вампир и невеста создателя. Ее вампир-создатель должен присутствовать при этом, чтобы научить ее требованиям и ограничениям вампирического существования. В противном случае, она даже может не понимать необходимость кормления, и даже могла бы выйти на солнце и погибнуть.

Первый момент, когда невеста осознает отталкивающую правду о свое новой сущности, может быть сильно травмирующим, если ее создатель не предпримет шаги, чтобы ослабить ее восприятие. Даже если ее создатель чувствителен к ее эмоциональной боли и мягок с ней, только люди с самой сильной волей могут пройти через этот момент осознания с полностью твердой психикой. Одновременное деяние любви и ненависти, привлечение невесты путем ее убийства, создают эмоциональный парадокс, который часто невозможно разрешить. В некоторых случаях, возможно даже в большинстве, осознание своей судьбы полностью лишает невесту рассудка, и она становится безвозвратно безумной дикаркой. Если такое происходит, большинство вампиров-создателей будут вынуждены уничтожить своих невест из милости, (предписанным способом, как будет описано ниже) и закончить их страдания. Конечно, некоторые жестокие твари просто позволят ей отправиться на встречу собственной судьбе, даже притом, что такой исход приносит вампиру-творцу некоторые раны.

Реально процесс создания невесты причиняет некоторые существенные раны вампиру. Даже малое количество выпитой невестой крови ослабляет его на некоторое время.

Любой вампир может иметь только одну невесту или жениха одновременно. Вампир физически неспособен создать другую невесту или жениха, пока его компаньон(ка) связана с ним такими отношениями. Если вампир желает создать другую невесту или жениха он должен или уничтожить свою текущую невесту или жениха, или следовать ритуалу, описанному ниже, чтобы расторгнуть связь между ними.

ОТНОШЕНИЯ

Хотя и существуют некоторые народные сказки, которые описывают невесту как его раба, примерно в той же мере, что и его потомство, являющееся его рабами, невеста имеет свободную волю с момента ее создания. Однако вампир-создатель имеет большое влияние на невесту, хотя этот контроль полностью немагический. Когда вампир создается традиционным способом, то есть когда жизненная энергия жертвы полностью иссушена, новый Юный вампир инстинктивно много понимает о вампирическом пути нежизни, о своих собственных силах, слабостях, нуждах. Но не так обстоят дела с невестой.

Недавно созданные невесты вообще не знают о своих собственных способностях. Если при жизни они слышали народные сказки и легенды про вампиров, то они могли бы иметь некоторые неопределенные понятия, но зачастую эти россказни полностью неверны. Невеста определенно зависит, даже полностью зависит от своего творца, чтобы узнать, как выживать ей как вампиру. Это очевидно дает творцу большее влияние над невестой. Солгав ей или извратив истину, он может убедить ее в том, что она должна повиноваться каждому его приказу или ее постигнут ужасные последствия. Со временем, через экспериментирование, невеста могла бы выяснить истинный уровень контроля, который имеет ее творец над ней, то есть вообще никакой. Но она все еще находится ниже, чем ее творец. Ведь она – Юный вампир, тогда как ее создатель, по крайней мере, Древний. Некоторые вампиры-творцы, особенно те, которые создали невесту по любви, будут полностью честны со своими созданиями, рассчитывая на преданность, дружбу и даже ответную любовь, останавливая невесту от попыток вызвать ее разрушение. Это вероятно самая

благоприятная ситуация для обоих вампиров, потому что сотрудничество двух созданий намного более эффективно, чем отношения двух созданиях, вовлеченных в махинации друг против друга. Вампир и невеста, которые истинно любят и доверяют друг другу, создают команду, которую исключительно трудно победить.

СВЯЗЬ

Одной из причин, по которой «семейную пару вампиров» трудно победить, является то, что вампир и его невеста имеют между собой телепатическую связь, чей диапазон измеряется в милях. Независимо от ландшафта или препятствий, лежащих между ними, эти двое вампиров могут поддерживать связь. Они могут тут же обращаться друг к другу и тихо разговаривать, как будто находятся рядом друг с другом. Важно отметить, что их связь подобна тихому разговору. Один вампир не может читать мысли другого против его желания, так что невеста не может выведать секреты из разума своего творца. Единственным исключением из этого утверждения является тот момент, когда один из членов пары испытывает сильную эмоцию. Тогда и его (ее) напарник может чувствовать сильную эмоцию в мыслях другого. (Это можно было бы сравнить с ситуацией, когда слышишь возглас от неожиданности или страха). Только чрезвычайный страх, боль, удивление, горе или восторг можно ощущать таким способом.

ЛЮБОВЬ И РЕВНОСТЬ

Независимо от того насколько близки и честны отношения между вампиром и его невестой, невеста все же вампир, с эгоистичными, безжалостными и хищными свойствами, которые относятся к вампиру. Отношения между вампиром и его невестой редко идиллические, а часто настолько бурные, что могут привести к склокам и дрязгам между ними. Когда невеста обретет силу и знания, она, вероятно, начнет скорее действовать в своих интересах, чем в интересах ее создателя и начнет удовлетворять свои собственные желания. Ее создатель часто будет отвечать на такое эгоистичное поведение сильной ревностью. Многие из этих отношениях заканчиваются тем, что вампиры впиваются в глотки друг друга, разрывая на части свою(его) супругу(а) (Конечно же, невеста обычно будет проигрывать в таком конфликте).

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ СВЯЗИ

Существуют сильные метафизические связи между силами нежизни этой пары вампиров. (Без сомнения, такая связь объясняет телепатическую способность к общению этих созданий). Эта связь настолько близка, что уничтожение одного «супруга» причиняет серьезные повреждения другому.

РАЗРЫВ СВЯЗИ

Связь, которая соединяет невесту к ее создателю, вечна, если творец не предпримет меры, чтобы разорвать ее. Хотя невеста и должна участвовать в этом ритуале, добровольно или нет, сама она не может побудить его сделать это. Ритуал должен совершиться по желанию творца.

Чтобы разорвать связь, вампир-творец должен сперва вскрыть рану в своем собственном теле и позволить некоторому количеству крови пролиться на землю. Затем он должен сделать подобную рану у своей невесты и позволить ее крови смешаться с его собственной в луже на земле. В этот момент связь между двумя вампирами окончена и никогда не может быть установлена заново. Телепатическая связь между вампирами также обрывается. Возможно, самым важным следствием этого является то, что теперь при уничтожении другого вампира второй вампир не испытывает боли. Один из них свободно может уничтожить другого, если захочет, и если сможет, без всяких последствий.

НЕКОТОРЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Традиционно вампир женщина создает себе жениха мужчину, тогда как вампир мужчина создает женщину невесту. Однако это не всегда так происходит. Имелись записи, где говорилось о том, что вампиры мужчины создавали себе мужчин женихов, в то время как женщины вампиры создавали себе компаньонок. Нет никаких ограничений на это, кроме собственных вкусов и склонностей вампиров. (Это приводит меня в ужас, когда я думаю об этом, но и по сей день, я считаю, что мой сын Ерасмус не был преобразован в вампира традиционным способом. Я предполагаю, что Барон Метус, да будет его душа вечно гнить в самых глубоких ямах Ада, сделал из моего сына вампирского жениха…)

СЕМЕЙНЫЙ НЕКТАР

Ограничения на приказы, отданные вампиром, выпившим семейный нектар другого, те же самые, что и для заклинания совета (suggestion). Вампир не делает никакого спасброска и его магическое сопротивление не применяется.

Вампиру, питающемуся от другого, требуется только половина хитов (округленные вверх) крови от необходимого количества в обычных условиях. С другой стороны, вампир–донор теряет в два раза больше хитов, чем выпивает другой вампир. Например, Юному вампиру достаточно только 6-ти хитов семейного нектара, но вампир–донор теряет 12 хитов. Такие потерянные хиты представляют особый случай, создание не может восстановить их обычным способом. Чтобы регенерировать хиты, потерянные при отдаче крови, вампир должен получить требуемое количество крови в день, и должен получить ее от смертного (неважно от животного, демихумана или из тайника запасенной крови). Сразу после того, как ежедневная норма выпита, вампир-донор может начинать регенерировать хиты, потерянные во время кормления другого вампира. (Если в свою очередь получает пищу от другого вампира, он не может регенерировать потерянные хиты).

ПРАРОДИТЕЛЬ И ПОТОМОК

В первые 4d4 дня нежизни Юного вампира, любой приказ, отданный ему его творцом имеет эффект заклинания совета, против которого Юный вампир не делает никаких спасбросков и бросков магического сопротивления. После этого начального периода автоматическая восприимчивость Юного вампира к своему творцу уменьшается. Потомок все еще имеет некоторую склонность следовать инструкциям своего господина, но эта склонность значительно меньше, чем была первоначальна. Это состояние продолжается в течение нескольких лет.

Первые 1d4 года своей нежизни, вампир-потомок реагирует на своего Господина, как будто был бы под заклинанием очарования. Однако это не совсем заклинание, и его правила не строго выполняются, так потомок не получает никаких регулярных спасбросков, чтобы снять эффект очарования. Если Хозяин приказывает ему сделать что-то, что является опасным для него, но не самоубийственным, потомок получает право на спасбросок против заклинания. Если спасбросок провален, то он отказывается следовать этому приказу, хотя само очарование остается в силе.

НЕВЕСТЫ И ЖЕНИХИ ВАМПИРОВ

Донорство крови предполагаемой невесте или жениху заставляет терять 3d8 хитов создающего ее (его) вампира. Это потеря хитов, только эта потеря, не будет регенерировать до первого заката после момента создания невесты. Все раны, нанесенные вампиру другими способами, регенерируют как обычно.

Если один вампир из такой пары погиб, то другой вампир тут же теряет 6d6 хитов. Нет никаких ограничений для этого, поскольку психический шок передается через Отрицательный Материальный План, с которым все вампиры сильно связаны. Даже если эти двое вампиров находятся на разных планов, оставшийся в живых почувствует погибель другого и будет страдать от этого. Создание неспособно регенерировать эти повреждения, и только эти повреждения, до следующего заката. Кроме того, он не может изменять форму и добровольно принимать газообразную форму в течение 24-ех часов. Также он не сможет создать другую невесту или жениха в течение 3d6 лет после этого.

Диапазон телепатической связи, созданной таким союзом, - 1 миля в течение каждой возрастной категории невесты или жениха. Возрастная категория вампира-создателя здесь не важна.

Чтобы разорвать связь, оба вампира должны пролить на землю 2d8 хитов крови каждый. Они не смогут регенерировать эти повреждения, и только эти повреждения, до следующего заката после того, как ритуал закончен.

ГЛАВА XII. РАЗУМ ВАМПИРА

«Вампиры боятся смерти?» – вампир повторил мой вопрос со смехом, - «Смерти? Нет, мы уже умерли», - он успокоился, - «Несуществования? Да, этого мы боимся, прежде всего».

«Подумайте над этим с нашей точки зрения» – голос твари стал рассудительным. «Вы, как человек, боитесь смерти. Но вам, кажется, пятьдесят? Если бы вы должны были умереть сегодня, то что бы вы потеряли? Двадцать лет жизни, возможно, тридцать максимум, и последние десятилетия вас бы мучили боли, вы бы терзались оттого, как уходят ваши силы. Ха! Да ничего».

Вампир резко наклонился вперед, так как будто для него было жизненно важно убедить меня. «Я как вампир, боюсь несуществования», - произнес он спокойно, - «Я прожил десять лет за каждый ваш один год. И если бы я должен был погибнуть сегодня, что бы я потерял? Вечность!»

Он ударил кулаком по столу. «Тридцать лет? Я могу провести тридцать лет, изучая хорошо написанную книгу или картину. У меня есть достаточно времени подумать, ощутить изменение мира».

Монстр сидел и рассматривал меня из-под прикрытых глаз. «Теперь», - промурлыкал он, - «вы понимаете, почему ваши смерти», - и я знал, что он под этим подразумевал смерть смертных, - «ничто не значат для меня?» Он сделал паузу. «… А моя означает все!»

Из личного дневника доктора ван Ричтена.

Первым логическим шагом к уничтожению вампиру является понимание вампира, поэтому вероятно вы и читаете это руководство теперь. Для того чтобы быть удачливым охотником на вампира, конечно же, жизненно важно знать силы и слабости рассматриваемого монстра и их вариации. Знание их смертельных уязвимостей также является необходимой предпосылкой. Но у меня есть мнение, что понимание психологии вампира является вашим самым главным оружием. Знание того, как думает тварь, может дать вам критические ключи к разгадке того, как и где он будет в своем самом уязвимом состоянии. Также это может спасти вашу жизнь, если Вы знаете, что говорить (а что не говорить) в присутствии вампира.

ПСИХОЛОГИЯ БЕССМЕРТИЯ

С философских позиций, бессмертие, вероятно, самое главное различие между смертными и вампирами. Смертные знают, что их время в мире ограничено: независимо оттого, каким долгим оно может быть. Для эльфов и подобных созданий оно может быть очень длинным, и все равно на другом конце их ожидает смерть. Это неизбежно воздействует на взгляд смертных на жизнь. «Время драгоценно», «время ускользает», «время мимолетно», «время неуловимый похититель юности»: это притчи и избитые поговорки смертных. Так много аспектов человеческой психологии и философии становятся понятными, когда рассматриваются через эту призму.

Вас не должно удивить тогда, почему психология вампиров настолько различна от психологии смертных рас. Уже умиравшие, вампиры мало размышляют о многообразии смерти, как это делают смертные. При условии, что они смогут избежать случайной гибели или уничтожения от рук врагов, эти злодеи теоретически могут просуществовать до (гипотетического) конца времени!

Однако нельзя забывать, что вампиры были когда-то смертными существами. Хотя переход к несмерти решительно воздействует на тело, оказывая эффекты на разум и мысли, философские мировоззрения на жизнь менее предсказуемы и более уточены.

Прежде чем подробно начать обсуждать психологию бессмертия, необходимо разделить вампиров на три «классификации», основанные на их происхождении. Первая классификация включает тех, кто стали вампирами из-за «смертельного желания» подобно Страду фон Заровичу (смотри Главу 13 «Кто обречен на Равенлофт» в сеттинге «Равенлофт: Царства Ужаса»). Вторая включает тех, кто стали вампирами в результате проклятия, неважно наложено

ли оно было смертными или злым божеством. Третья и заключительная категория наиболее многочисленна: те несчастные, кто стали вампирами в результате нападения другого вампира.

Первые две категории имеют один главный общий фактор: почти во всех случаях эти вампиры были злыми при жизни. Переход к несмерти не воздействовал на их мировоззрение за некоторым исключением усиления их зла.

Последняя категория совсем другой случай. Жертвы вампиров не имеют никакой общности в отношении характера, моральных суждений, жизненной философии, внимания к окружающим или любых других факторов. Жертвой вампира может стать Святой или грешник, паладин или убийца, сострадательный лекарь или безжалостный убийца.

Факт в том, что огромное большинство вампиров является хаотическими и злыми до крайности. Как это возникает? В большинстве случаев, кажется, сам переход к несмерти производит это мрачное изменение в менталитете жертвы вампира: предыдущее представление о мире Юного вампира в значительной степени не имеет значение.

Однако существуют некоторые приятные исключения. Были отмечены случаи, когда Юные вампиры смогли уцепиться за некоторые свои убеждения и принципы, которые имели при жизни, по крайней мере, на какое-то время. Что особенно влияет на эти исключения? Может быть это заложено в самом вампире, создающим их, как предполагают некоторые мудрецы? Или это что-то в них самих? Моя собственная теория такова: жертва должна иметь исключительную силу воли, а вампир, который убил жертву, должен быть предотвращен каким-либо способом от осуществления естественного контроля, который эти твари имеют над «вторичными» вампирами. (Это может произойти, если создавший вампир покидает область или уничтожен между временем смерти жертвы и ночью, когда жертва впервые воскресает как вампир).

Некоторые из самых замечательных примеров этого вида «переноса» были записаны мудрецом, чье имя было трагически утеряно, в трактате, чье название я заимствовал для этой главы: Разум Вампира. Ниже следуют два примера.

Молодой, наивный мужчина, выросший в привилегированном богатом семействе, был убит вампиром, проходящим по соседству. Сначала, он не осознавал своей истинной природы (или не желал принимать это), веря, что его смерть была лишь глубокой болезнью и что его «преждевременные» похороны были ошибкой его чрезвычайно фанатичной семьи. Однако скоро свидетельства его вампирической природы стали очевидными, но бедняга был неспособен полностью отказаться от жизни, которую потерял. Он стал появляться в своем старом доме, наблюдая из темноты и, пытаясь претендовать, по крайней мере, хоть на некоторую часть земной жизни. Он казался полностью патетической фигурой, если бы не его ужасные атаки на любого, кто попробовал бы прогнать его от видимости его жизни.

Бесстрашная охотница на вампиров был убита одним из созданий, на которых она так упорно охотилась. Монстр, который убил ее, был тут же разрушен ее товарищами. По какой-то причине, ее коллеги позабыли выполнить предосторожности, чтобы предотвратить женщину от воскрешения в качестве вампира. Травма, которую перенесла женщина, когда осознала свое вампирическое состояние, чуть было не свела ее с ума. Она всю свою жизнь посвятила избавлению мира от бича вампиризма и вот теперь она стала тем, кого всегда ненавидела! Она отошла от трагедии и решила принять руку, которую ей протянула Судьба. Она посвятила свою нежизнь продолжению дела, которое начала при жизни. Она использовала свои новооткрытые силы, чтобы выслеживать и уничтожать других представителей ее вида. К сожалению, скоро она перепутала свою миссию с поисками силы и была уничтожена Страдом фон Заровичем.

ВОПРОС МИРОВОЗЗРЕНИЯ

«Типичный» вампир описывается, как тварь с хаотично злым мировоззрением. Существуют некоторые философы, которые полагают, что этот факт больше говорит о человеческом восприятии мировоззрения, чем о самом вампире. Последователи этой теории указывают на то, что хаотичность подразумевает лишь просто то, что вампиры считают свои личные интересы выше остальных или «массы». Они не заходят далеко, рассматривая этот вопрос, полагая, что это и так понятно, поскольку вампиры бессмертны. Зло, строго говоря, определяется как «пренебрежение жизнью других». Как, спрашивают эти философы, создание может классифицироваться иначе, если для того чтобы выжить, оно должно питаться живыми жертвами? Отметим, что здесь эти философы идут дальше, доказывая строгим и педантичным способом, то, что описывает вампиров как Хаотично Злых. Но это реально передает лишь небольшую информацию о поведении и отношениях этих тварей.

Но это утверждение поднимает один занимательный вопрос: если я отложу в сторону вопрос их питания, то мог бы вампир показывать другой тип поведения, который можно было бы рассматривать как «добрый»? Ответ – «теоретически да», я даже могу привести один недавний пример. Мужчина с добрым мировоззрением был убит вампиром и сам стал вампиром под контролем своего темного хозяина. Когда вампир-хозяин был уничтожен, вампир «фаворит» обрел свободную волю. Даже притом, что он стал нежитью, он все еще сохранил свои убеждения и позиции, которые имел при жизни и которые характеризуют его как Доброго. Теперь, в тайне, он решил использовать свое могущество, по крайней мере, хоть чтобы частично восстановить тот ущерб, который он и его Хозяин причинили. Фактически, в течение нескольких десятилетий он был тайным благотворителем своего родного города.

К сожалению, все меняется с течением времени. Сначала, немертвый благотворитель не хотел никакой благодарности, храня свою личность и природу в полной секретности. Он жил в пещере в предместье города и его не видела ни одна живая душа. Однако спустя десятилетия он, кажется, начал обижаться на то, что горожане не показывают никакой благодарности за его щедрость. Он начал оставлять за собой записки, прося некоторую «конкретную цену», проще говоря, деньги, за свои усилия. (Конечно, он не нуждался в деньгах: монеты были для него символом благодарности, за то, что как он думал, заслужил). Его требования стали быстро расти, пока горожане не решили, что запросы их таинственного благотворителя стали слишком большими. Когда они прекратили платить, чувство вампира к горожанам сменилось на ненависть, и он обрушился на них подобно бичу, пока какие-то бесстрашные авантюристы не уничтожили ее.

У меня есть теория, которая объясняет, что происходило в этом примере. Вечность это очень долго. С течением времени чувства вампира начали изменяться. Медленно он потерял свое чувство родства с живыми, и поместил свои собственные желания выше их, даже если эти его желания были несколько неразумными. Наконец, он пришел к тому, чтобы поверить в то, что их судьбы слишком мелки, не достойные его внимания.

Я практически уверен в том, что эти изменения происходят, в свое время, со всеми вампирами. У некоторых отдельных индивидуумов это происходит почти мгновенно, тогда как другим могут потребоваться десятилетия. И хотя у меня нет никаких основательных доказательств, чтобы обосновать это предположение, все же я предположил бы, что никто из вампиров не сможет сохранить свое естество отличным от Хаотично Злого вне Юной возрастной категории.

ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

Большинство вампиров – уникальные личности, также как и смертные люди (демихуманы). Люди проходят через «психологическое развитие» непосредственно. Обычно молодежь все человеческих рас (и рас демихуманов) довольно безрассудны, просто потому, что понятие смерти должно все же стать реальным для них. Затем они входят в стадию экспериментирования, но обычно умеряют свое любопытство, по крайней мере, соблюдая некоторые предосторожности. Затем они переходят к периоду более умеренной деятельности, особенно, если обзаводятся семьей. Тогда, когда первые леденящие ветры смертности начинают проникать в их душу, они будут часто вновь временно возвращаться к дикому и радостному проявлению молодости. Когда эта стадия проходит, они часто вернутся к консервативной деятельности. И, наконец, на закате своих лет, они становятся самосозерцательными, пытаясь понять основное значение их жизни. Конечно, люди индивидуальны, но все же существенное их число проходит через большинство, если не все эти стадии.

Почему тогда должно удивлять, что вампиры также имеют психологическое развитие? Конечно, стадии несколько разные и шкала времени несколько другая, но в «жизни» даже самых индивидуалистических вампиров можно обнаружить, по крайней мере, след такого развития.

Первая стадия у вампира обычно характеризуется ощущением темной радости от новых сил. Он затоплен ощущением могущества, вызванной его силой и сверхъестественной способностью восстанавливать силы. Недавно сформированные вампиры будут часто принимать форму животного просто для бесхитростного удовольствия. Они будут наслаждаться полетом над ночным лесом, как летучая мышь, неустанным бегом в виде волка с волчьей стаей. Некоторые из созданий получают большое удовлетворение от испытания пределов своего могущество, часто просто ради спортивного интереса совершая дела, которые являются просто бессмысленными по своей сути. (Так возникают слухи, которые могли быть интерпретированы как примеры вампирских «шалостей» – тривиальные события, которые, тем не менее, требуют великой силы или других сверхъестественных способностей.) Эта экспериментальная стадия нежизни вампира обычно заканчивается весьма быстро. Некоторые вампиры могут пройти эту стадию за несколько недель или месяцев, тогда как у других она может затянуться больше года.

Первое изменение отношения обычно начинается, когда вампир начинает осознавать, что он на самом деле не так уж и неуязвим. Это может произойти от глупости самого вампира, который, к примеру, выбрал несоответствующее убежище и обжегся солнечным светом. Более часто такое происходит, когда вампир своими отвратительными пиршествами привлекает нежелательное влияние, и после этого первые охотники на вампиров приходят к нему.

Первая партия охотников становится переломным моментом для вампира. Впервые он не может игнорировать тот факт, что в мире существуют те, кто больше всего хотят уничтожить «кровососа». Кажется, это мало имеет значение, сможет ли первая группа напавших реально навредить вампиру или нет. Просто сам факт их нападения вызывает изменение, поскольку он вынуждает вампира драться, чтобы защитить себя. Во многих случаях в этот момент вампир первый раз убивает людей (демихуманов). Вампир из этого события обычно извлекает два вывода. Первый – то, что некоторые люди (демихуманы) хотят уничтожить его, и поэтому все люди (демихуманы) – потенциальные враги. Второй – тот, что вампир является феноменальным воином, настоящей машиной убийства.

Эти два заключения обычно вызывают следующую стадию. В течение этой стадии, многие вампиры становятся яростными демонами, убивая чисто из удовольствия, иногда насыщаясь несколькими жертвами за одну ночь, даже после того, как они полностью насытятся. Вампиры будут часто создавать своих первых «слуг» во время этой стадии, даже еще не понимая последствий своих действий. Эта стадия может продолжаться в течение нескольких лет, а у некоторых вампиров никогда не заканчивается, пока тварь не будет уничтожена. Однако для большинства созданий такой период будет продолжаться не более двадцати лет.

Обычно следующая стадия – скука. «Невинная» радость, которую создание получало от ощущения своим могуществом, прошла, поскольку монстр успевает привыкнуть к своему могуществу. Даже возбуждение от охоты начинает пропадать спустя десятилетие или два. Короче говоря, перспектива вечности нежизни становится унылой, когда все, что создание должно ожидать, так это лишь своего следующего убийства. Также возникает здесь большое чувство одиночества.

В этот момент, вампиры типично разделяются на две группы. Существуют те, которые пытаются снова взаимодействовать с человеческим обществом тем или иным способом. С различной степенью успеха, эти создания будут пробовать примерить маску смертных, «играть великий фасад», я позаимствовал эту фразу, однажды высказанную вампиром (позже, я подробно рассмотрю это понятие). Если монстр проваливается в своей первой попытке «ассимилироваться», то он редко будет снова пытаться это сделать. Если ему это удалось в какой-то мере, то обычно этим путем монстр будет следовать всю свою остальную часть своего существования. Он станет одним из «теневых людей» (я использовал здесь еще один термин вампира), всегда существуя на задворках человеческого общества (в той или иной степени), перемещаясь по мере необходимости и тайно охотясь на них.

Вампиры, которые решают отказаться от барахтанья в обществе, или те, которые потерпели неудачу в своей первой попытке, обычно имеют дело со скукой и одиночеством, в более разрушительном ключе. Чтобы добавить интереса к своему мрачному существованию, они часто становятся более жестокими. Вместо того чтобы убить

одного, они убивают караван торговцев. Им не достаточно того, что они терроризируют маленькую деревеньку, они измываются над всем графством. Твари в этой стадии часто вкладывают много энергии и воображения в новые способы распространения разрушения на земле. Очевидно, что эта стадия наиболее вероятно привлечет внимание охотников на вампиров. Вызывающее поведение вкупе с относительной слабостью стало причиной уничтожения многих вампиров во время этой стадии. По той или иной причине, вампиры редко продолжают такой образ действия, связанный с массовым разрушением, после того как переходят во Взрослую возрастную категорию. (Или они «вырастают из этого» или погибают).

Одно определение «взрослости» у людей состоит в способности эмоционального восприятия своей смертности. У вампиров, наоборот, определение взрослости могло бы быть в эмоциональном понимании последствий бессмертия. Обычно после того, как вампиры просуществуют приблизительно сотню лет, они осознают, что могут никогда не прекратить существовать …, если будут осторожны. В этой стадии вампиры впервые приходят к осознанию того, что могут потерять.

Это вызывает несколько изменений. Наиболее значимо то, что бросающееся в глаза разрушение предшествующей стадии заканчивается. Вампир осознает, сколько риска представляет такое поведение. Мало того, что это, в конечном счете, привлечет к нему месть индивидуума или группы, достаточно могущественной, чтобы уничтожить его, но также это могло бы вывести его сразу на такую группу или индивидуума прямо в одном из его опустошающих набегов, тем самым, ускорив его гибель.

Второе изменение состоит в том, что вампир начинает принимать большее количество предосторожностей, чтобы защитить себя. Обычно в этой стадии вампиры начинают устраивать многочисленные убежища для себя, все хорошо спрятанные и защищенные по лучшему разряду, на что они способны. Если он живет в дикой местности, он отыщет и призовет животных и монстров, чтобы те служили ему в качестве стражи (и источниками пищи в тяжелое время). Если он «играет фасад», то он наймет и очарует стражников, и начнет устанавливать несколько слоев защиты вокруг себя. Вампиры в этой стадии могут обдумывать о создании слуг-вампиров, но они будут очень осторожны, сохраняя полный контроль над слугами, убеждаясь, что те не привлекут нежелательного внимания. Вампиры уничтожат своих слуг прежде, чем те станут достаточно сильными, чтобы бросить вызов своему Господину.

Безопасность состоит в том, чтобы обезопасить себя против всех опасностей. Возможно самая главная опасность для вампира – скука. Так в этой стадии, вампиры часто будут прибегать к различным развлечениям, открытым для них. Они могут заниматься физической деятельностью, в человеческой или в животной форме, типа охоты ради удовольствия. Они могут окружать себя красивыми вещами. Поскольку их интеллект с годами становится только более острым, они могут развлекать себя, изучая новые языки, занимаясь в человеческих библиотеках. Если у них возникает большая нужда в компании или товарищах, они создают «жениха» или «невесту», вампира с которым сильно связаны кровными узами. («Женихи» и «невесты» обсуждались в главе 10 «Отношения между вампирами»).

Эта стадия зрелости может продолжаться в течение нескольких столетий, реально многие вампиры никогда не развиваются дальше. Для них безопасность и источники развлечений – все, что им нужно.

Однако для других вампиров эти два фактора, хоть и нужны, но их недостаточно. Им нужно кое-что больше. Это «кое-что больше» часто бывает жаждой могущества. Это кое-что отголосок их более ранней стадии, когда они пробовали расширить свои разрушения на все большие и большие области. Однако теперь они желают расширить свою сферу влияния.

Природа этой сферы влияния зависит от личности вампира. Наиболее очевидным проявлением жажды могущества является желание управлять. Но вампир-король быстро столкнется с затруднительным положением: что люди его земли подумают, когда их король правит ими на протяжении пятидесяти лет? Сотни лет? Тысячи? Рано или поздно, истинная природа вампира откроется.

Поэтому, я предполагаю, что большинство вампиров в этой честолюбивой психологической стадии или поместят на трон смертного в качестве «формального правителя», в то время как сами будут править из-за сцены, или будут действовать более коварно, чтобы удалить свою жажду власти. В огромном большинстве обществ правители приходят и уходят, даже деспоты и тираны, а «брокеры власти», покупатели и продавцы информации и положения остаются, сохраняя свои места (и головы) независимо от закона или морали. Я уверен, что именно в этом темном слое общества вампиры и предпочитают действовать.

Тем не менее, другие вампиры показывают свою жажду могущества, фокусируясь на магическом искусстве. Те, которые были магами (или даже священниками) при жизни, будут иногда продолжать свои магические стремления в нежизни. С бессмертием вампир может накапливать целое состояние: старинные тома, лабораторное оборудование, магические предметы. Но еще более ценное для них время, которое они могут посвятить своим изучениям. Что из того, если особенно могущественное заклинание займет девяносто лет исследования? Вампир имеет вечность, чтобы вложить ее в результаты, которых он желает достичь.

Я полагаю, что они не могут переутомиться! Вампиры, способные использовать заклинания, имеют буквально неограниченное время, чтобы исследовать и развивать новые или «перенастроенные» версии знакомых заклинаний. Природа этих особенных характерных способностей зависит от личности вампира. Также стоит помнить еще об одном. Те, кто охотятся на вампира-заклинателя, даже если он «только» имеет несколько столетий возраста, должны быть подготовлены к тому, что предстанут перед магией такой силы и смертоносности, которую даже вообразить не могут смертные маги.

Многие люди и демихуманы «задерживаются» в определенных стадиях своего психологического развития. То же самое и с вампирами. Некоторые события могут позже полностью изменить это «задержанное развитие». По этой причине нет никакой прямой корреляции между психологическими стадиями, рассмотренными выше, и возрастными категориями. Вампиры, обладающие особенной интуицией, могли бы быстро развиться до стадии жажды могущества в течение одного или двух столетий, тогда как другие вообще бы никогда не смогли достигнуть этой стадии. Как

общее положение можно принять следующее: вампир, сумевший достичь возраста Патриарха, достигнет и вершины психологического развития.

ЭГО

«Смертные это скот», - сказал вампир без враждебности. «Вы снабжаете нас пищей, прежде всего, но также еще многим чем. Вы – наш инструмент, Вы эфемерные, ставшие в позу глупцы. Мы используем вас как пешек в наших планах». Создание наклонилось вперед, пристально уставившись на меня своим леденящим взглядом. «Это единственное предназначение вашего существования: Вы служите нам».

Из личного журнала доктора Ван Ричтена.

Лишь одно, кажется, не находится в определенном отношении со специфической стадией психологического развития вампира. Это его эго. Фактически с самого начала, вампир имеет исключительно сильное эго и чувство самомнения. Главное следствие этого – вера в то, что смертные - «ничего незначащие существа». Если смертный, следовательно «ничего незначащее существо», бросает ему вызов любым выразительным способом, вампир с большой вероятностью ответит на это невиданной яростью и всеподавляющей местью. По этой причине, причинение вреда вампиру – очень опасная вещь. Нужно уничтожить тварь или вообще не бросать ему вызов! Однако существует один положительный аспект этого напыщенного эго: вампиры будут часто недооценивать риск, который представляют смертные, полагая, что «очевидное превосходство» бессмертных над такими эфемерными существами означает, что все смертные неспособны нанести им вред. Коварный охотник на вампира иногда может сыграть на этой самонадеянности.

БЕЗУМИЕ

На протяжении всей «жизни» вампира всегда существует серьезный риск безумия. Возможно, это вынужденное отделение от общества смертных лишает их рассудка, или возможно это перспектива вечности, открывшееся перед ними. Возможно, это имеет под собой физиологическую причину, основанную на изменениях, которые происходят в мозгу при переходе в состояние несмерти. Независимо от причины, существенная часть вампиров становится безумной.

Иногда переход от здравого рассудка к безумию трудно определить. В результате бессмертия твари, они будут часто вовлечены в планы, на осуществление которых могут потребоваться столетия. Ежедневная деятельность создания может казаться бессмысленной, если на нее смотреть не с точки зрения долгой вечности. Переход к безумию коварен, процесс очень тонок и сложен, поскольку вампир принимает участие в лабиринтообразных заговорах и во все более и более запутанных планах: «колеса в колесах колес», позволю себе процитировать одного вампира. В конечном счете, ежедневные действия создания не имеют смысла для самого вампира, но он следует им тем или иным путем.

В других случаях переход к безумию более очевиден. Когда вампир становится старше, его поведение становится более психопатичным, более параноидальным, поскольку он начинает уставать от своего «жизненного» пути. Крошечная часть его, которая осталась от смертного по-прежнему тоскует о тех вещах, которые были при жизни, в то время, как часть его, которая является вампиром, пренебрегает теми удовольствиями плоти. В конечном счете, напряжение дуалистической природы создания становится слишком большим. Скоро после этого, у вампира начинаются припадки ярости и безумное поведение.

Легко заметить, что проявление вампирского безумия будет обычно привлекать к нему нежелательное внимание, и, в конечном счете, вызовет его уничтожение. Если безумный вампир – помощник более могущественной твари, то вампир-хозяин почти всегда уничтожит слугу в этот момент. Я слышал историю о похожем положении дел. В далеком городе было три вампира, которые полностью вошли в верхний слой общества. Эти создания были известные бизнесмены, покровители искусства и даже официальными членами муниципалитета. К их сожалению, один из них стал безумных. Чтобы защитить свое собственное положение, двое других немедленно уничтожили его.

ГЛАВА XIII. ФАСАД

Сейчас я не могу уж и вспомнить то, что первоначально пробудило мои подозрения. Но подозрительным я был: я полагал, что было что-то неэтичное или незаконное относительно того, как молодой Беррон Лабрас (Berron Labras) унаследовал древнее поместье от своего дедушки, Джоната Лабраса. (Я признаюсь в том, что подозревал, что Беррон убил Джоната только ради того, чтобы завладеть поместьем).

Я начал исследовать. Я узнал, что поместье принадлежало семье Лабрас на протяжении пяти поколений. Также я раскопал, что всякий раз, когда поместье переходило из рук в руки, текущей владелец умирал или исчезал, а молодой родственник, кажется, из-за границы получал права на собственность. Начиная догадываться, я исследовал образцы почерка всех пяти владельцев поместья. Я был в шоке и пришел в ужас. Все бумаги, написанные в течение двух столетий, бесспорно, были написаны одной и той же рукой.

Из журнала Фастила Мерривана (Fastil Merryvane)

В дополнение к гибернации, рассмотренной ранее, существует другой способ, благодаря которому вампиры могут минимизировать риск сойти с ума или быть обнаруженными. Это то, что вампиры называют «играть великий фасад»: принять облик смертного и ассимилироваться, по крайней мере, частично в обществе смертных. Вампир мог бы продолжать эту игру в течение недель, лет или даже десятилетий. Если выполнены предосторожности, описанные в этой главе, то он мог бы продолжать притворяться в течение столетий. Вампир мог бы подражать благородному аристократу или крестьянину, или любому меж их положением. В любом случае такое перевоплощение будет безупречно из-за сверхъестественной способности вампира полностью подражать человеку, его жестам, мимике и т.д.

Точно неясно, почему подражание жизни смертным помогает вампиру выживать в их нежизни. Некоторые мудрецы полагают, что все вампиры тоскуют о смертной жизни, которой когда-то жили. Притворяясь смертным,

вампир может, по крайней мере, частично вновь пережить то, что потерял. Другие, кажется, просто получают удовольствие от контакта со смертными по самым разным причинам, и ищут их общества почти с самого начала. Также существуют и те, которые рассматривают фасад, как жизненно важный инструмент для достижения своих целей.

Независимо от причины, все вампиры, решившие «играть фасад» сталкиваются с рядом проблем. Изобретательность, которую показывают эти создания в решении этих проблем, временами просто поразительна.

РОЛИ ВАМПИРА

Когда начались убийства, я сразу понял, что есть что-то знакомое в методах, используемых убийцей. Увы, в то время я не имел возможности подробно остановиться на этом. Городской муниципалитет подстегивал меня, оно и понятно, ведь первые четыре жертвы были членами муниципалитета, и я должен был защитить их важные шкуры.

Только через несколько недель, проведенных в царстве террора я понял, почему эти методы были настолько мне знакомы. Я читал о них в местной исторической книге. Я нашел книгу в архиве полиции достаточно быстро. Ссылка была на две сотни лет назад, когда этот большой город представлял из себя лишь крошечную рыбацкую деревню. Но не имелось никакой ошибки в почерке убийцы.

Это был Паук, Древний Убийца, вернувшийся к делам после паузы в 200 лет…

Из дневника полицейского офицера Бринадана Олеари (Bryndan Oleary)

Первый вопрос, встающий перед вампиром, пожелавшим принять роль смертного, будет звучать так: каким именно смертным он будет? Конкретно, какого положения в обществе вампир будет придерживаться?

Это не тривиальный вопрос, и ответ будет зависеть в значительной степени от целей вампира, ради чего он входит в общество. Если его намерение состоит в том, чтобы получить власть, то выбранная роль будет совсем не та, если вампир просто хочет развеять скуку.

Вампиры обычно будут избегать самых нижних рангов социально-экономической лестницы. Существует множество логических объяснений этого. Очевидно очень трудно добиться положения власти, будучи крестьянином. Кого-то это может и удивить, но риск обнаружения больше, если вампир должен смешаться с нижними слоями общества. Отклонения от нормы здесь менее допустимы, чем в верхних слоях общества, где отличия могут быть рассмотрены, как «очаровательная» эксцентричность. Суеверие более распространено, и люди с большей вероятностью будут подозревать вампиров среди них. И, наконец, если цель вампира просто получение удовольствия от пребывания в обществе смертных, то плохая жизнь, характерная в целом для бедняков, быстро сведет это удовольствие на нет.

Конечно же, для вампира намного лучше проникнуть в средние или верхние эшелоны общества. Здесь создание может минимизировать шанс обнаружения, изолируя себя от случайных контактов до любой степени, как он посчитает нужным. Например, богатый торговец, владеющий каботажным судном, естественно будет несколько ограничен контактом с другими. Эквивалентно, от покровителя искусства не будут требовать обширных контактов из-за его специфических обстоятельств. Кроме того, верхние классы более вероятно воспримут странное поведение вампира, в отличие от нижних классов.

Еще одна главная польза, которую получает вампир при проникновении в верхний класс или аристократию (если возможно) – близость к власти. Инсинуировав себя в социальный водоворот столицы государства, вампир может узнать многое из того, что поможет ему в его собственном подъеме к господству (если это его цель, конечно).

Вампиры уникально подходят для проникновения в общество. Конечно, здесь требуется некоторая степень благосостояния, в качестве «атрибута сцены», но у вампира есть множество путей, чтобы приобрести богатство. В личных отношениях они непревзойденны в быстроте приобретения доверия, уважения и дружбы смертных. Это результат как их необычной силы личности (Харизма) так и разумного использования очаровывающего взгляда. Осторожно действуя, вампиры могут стать брокерами власти: торговцами информации и дезинформации, распространителями слухов, центром сети, торгующей положением и признательностью в обществе. С этого положения они могут начинать накапливать богатство и власть, если это является их целью.

Некоторые вампиры избегают верхнего класса, преследуя богатство, предпочитая вместо этого войти совсем в другую группу общества: преступный слой общества. Здесь любезность и учтивая беседа уступает место насилию и решительности. Криминальные лидеры и руководители темного преступного мира достигают своих высоких положений благодаря комбинации жестокости и хитрости, черт, которые в изобилии присутствуют у вампира. Многие силы, имеющие у вампира, вызвали бы черную зависть у смертного вора: это способность к изменению формы, возможность принимать газообразную форму, естественное паучье лазание. Вампир может быстро подниматься по криминальной лестнице, превосходя воров в их собственной игре, открыто устраняя соперников, в конечном счете, достигая вершины удачи. У меня есть причины полагать, что вампиры удерживают положения гроссмейстеров в различных гильдиях воров и убийц повсюду в землях тумана, и возможно и в других местах. Интересный вопрос, на который я так никогда и не нашел ответа: знают ли подчиненные члены этих гильдий, что их лидер вампир, если те очень осторожны. Я подозреваю, что некоторые члены гильдии знают природу их вожака, но ведут себя очень осторожно, пока гильдия действует успешно.

Другая примечательная роль, которую вампир может принять – роль «джентльмена авантюриста». Такая неотразимая фигура могла бы чувствовать себя как дома, как в обществе, так и за его пределами (часто гораздо *дальше* его). Это совершенная роль для вампира. Отчужденная манера и пугающая репутация могут удерживать остальных на расстоянии, так что они никогда даже не будут подозревать истинную природу авантюриста. Склонность персонажа к походам за приключениями обеспечивает вампиру совершенное прикрытие для «охотничьих походов».

Со всеми этими ролями существует одна проблема для вампира: он должен питаться. Обычно это не такая уж и большая проблема в городах и поселениях любого размера, где есть достаточно бедняков и нищих, чтобы прокормить

армию голодных вампиров. Твари будут редко кого-нибудь убивать, вместо этого предпочитая пить меньшее количество крови от большего количества жертв. Но даже если вампиры и убьют кого-нибудь, то немного граждан будут заботиться о пропаже одного или пары нищих.

МАСКИРОВКА

Чтобы успешно проникнуть в общество, вампир должен маскироваться или он привлечет внимание своими особенными чертами, которые отличают его от смертного. Это часто требует от него большой хитрости, поскольку все эти злодеи обычно имеют большое количество таких особенностей.

Физические Черты

Наиболее очевидные черты, идентифицирующие вампира, - физические. Например, кожа вампира обычно бледная и холодная. В то время как просто одного этого недостаточно, чтобы определить истинную природу создания, вкупе с другими ключами, это может провалить маскарад вампира. Вампиры, желающие выжить в обществе, должны избегать даже самого незначительного риска.

Существует два способа решить проблему цвета кожи. Первый состоит в изменении ее цвета при помощи косметики или магии. Во втором случае, он может оставить свой цвет кожи, но должен найти убедительно объяснение для этого. «Джентльмен-авантюрист» мог бы просто списать свою холодную и бледную кожу на «тропическую лихорадку», которую он перенес несколько лет назад. В отсутствии любых причин подозревать его в обратном, он мог бы вполне разумно полагать, что любой поверит ему в этом. Температуру кожи не скрыть никакой косметикой, но вампир мог бы придумать какое-нибудь оправдание на нежелание физических прикосновений к нему. Пожизненная фобия, религиозное требование или еще что-нибудь подобное может служить обоснованием.

Одну физическую особенность, которой невозможно найти оправдание – отсутствие изображения вампира в зеркале. Очевидно, что у него остается единственный выбор, он должен избегать зеркал и других полированных поверхностей. Так, в доме вампира не будет никаких зеркал и натертых полов. Если вампир выехал в общество, он всегда будет выискивать отражающие поверхности и избегать их. Это щекотливый момент, и вампир должен быть очень осторожен, чтобы смертные не поняли, что он избегает зеркал, потому что это может всегда разоблачить его, поскольку он не имеет отражения в зеркале. Однако вампиры исключительно хитры и часто найдут какой-нибудь способ избежать этой проблемы.

Другие физические особенности, которые могут изобличить вампира – это его сопротивление физическому повреждению и нечеловеческая скорость, с которой заживают его раны. Конечно, это может быть легко решено. Вампир просто должен избегать втягивания в бой, стараясь не попадать в ситуации, где он мог бы получить раны. Или, если все же он втянут в схватку, которую не может избежать, вызов на дуэль, к примеру, он должен просто убить своего противника прежде, чем тот неудачник получит шанс ударить вампира. Учитывая физическую силу вампира, скорость и магические способности, обычно с этим не возникает проблем.

Поведение

Вампиры обречены на некоторый образ поведения, который может раскрыть их истинную природу осторожному наблюдателю. Наиболее известные из этих образов поведения рассмотрены ниже.

Как упоминалось в Главе 8 этого трактата, некоторые вампиры способны проглатывать обычную пищу и напитки, подавляя в себе рвотные позывы, по крайней мере, в течение некоторого периода времени. Но отдельные лица, неспособны делать так, и должны маскироваться или объяснять тот факт, почему они не едят или не пьют.

Самое легкое решение этой проблемы состоит в том, чтобы просто не попадать в ситуацию, которая вовлекает публичное питание: банкеты и так далее. Вампир может просто сослаться на то, что у него есть назначенная встреча на это время. Альтернативно, он может просто объяснить, что его религия запрещает ему есть и пить публично, или что он страдает аллергией на многие виды пищи и должен твердо придерживаться очень специализированной диеты. (Последнее довольно таки рискованное заявление, поскольку гостеприимные хозяева могут начать предлагать ему различные продукты, выпытывая его диетические предпочтения). На общественных приемах верхнего класса вино часто течет рекой. К счастью для вампира, ему легко показать свое отвращение к алкоголю, основанное на любом количестве причин (религиозный запрет, личный вкус, аллергическая реакция и т.д.).

Более трудно найти оправдание к отвращению создания к святым аксессуарам. Однако они редко встречаются на общественных и деловых сборах, поскольку религия – личное дело, и немногие люди хотели бы рисковать оскорбить гостей других вер. Вампир должен был бы завоевать репутацию или полного атеиста, или приверженца веры, которая требует личного, уединенного поклонения, таким образом, избегая приглашений в храмы и церкви. Самый большой риск для вампира это случайный или целеустремленный показ святых символов. Например, посетивший город прелат мог бы быть приглашен на то же самое общественное сборище, что и вампир. Прелат, несомненно, будет носить свой святой символ, показывающий его или ее религию. Вампир мог бы легко избежать приглашения или как-то иначе избежать прелата, или довериться своей способности подавлять признаки отвращения, вызываемые святым символом.

Если подозрение возросло до такого момента, что кто-то решит испытать вампира, пробуя изгнать его, требуя, чтобы он прикоснулся к святому символу или выплеснув на него святую воду, то значит, что вампир слишком долго задержался в этом месте. Конечно же, никакой вампир в здравом рассудке не позволит делам зайти так далеко. Намного более безопасно просто выпасть из поля зрения и повторно принять фасад в другом образе после того, как пройдут года или десятилетия.

К счастью для вампиров огромное большинство общественных событий в верхних слоях общества происходит после наступления темноты. Такое не происходит в нижних слоях общества, это еще одна причина, почему вампиры обычно предпочитают верхний класс общества. Крестьяне, владельцы магазинов, даже средний класс торговцев должны работать в течение дня, а те, кто такого не делают, привлекают нежелательное внимание. В среде «праздных богачей» и аристократии мало заботятся о том, как другие проводят свои дни. Вампир, вошедший в этот круг, может просто принимать только те приглашения, которые проходят после заката. Если необходимо, вампир мог бы дать

дополнительные объяснения. Возможно, он страдает от «детского расстройства», из-за чего его глаза болезненно реагируют на яркий свет.

В криминальных слоях общества существует еще меньший риск обнаружения, потому что большинство деятельности этого преступного мира естественно происходят ночью.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ФАСАД

Тело вампира не показывает никаких признаков старения. Даже после тысячелетия или большего количества времени нежизни внешность вампира мало изменилась с того дня, когда его смертное тело умерло. Это не проблема для существования вампира. Однако если вампир желает продолжать свой маскарад в течение лет или десятилетий, эта долговечность может привлечь внимание, особенно среди недолговечных рас, типа людей.

Вампира, играющий длительный фасад должен позаботиться, чтобы смоделировать эффекты старения. Это можно сделать при помощи магии или косметики. И то и другое, конечно же, рискованно. Даже самую лучшую маскировку можно разоблачить, а магические изменения могут быть обнаружены, пробуждая подозрение, и они даже могут быть рассеяны. Мощные магические предметы, типа шляпы маскировки *(hat of disguise*) могут помочь вампиру поддерживать на высоком уровне шараду смертности, но риск все равно остается.

Многие вампиры минимизируют этот риск, сохраняя свое притворство недолгое время, или изменяя место и личность каждое десятилетие или около того. Вампир мог бы «свернуть магазин» в одном городе и исчезнуть, только для того чтобы всплыть на поверхность другой личностью на другом континенте.

Если вампиру требуется лишь отвлечь внимание от фасада, то не существует никакой проблемы с таким видом переселения. Однако если цель благосостояние, то вампир должен найти некоторый способ передачи своего накопленного имущества к своему новому месту назначения. Он должен при этом быть очень осторожным, потому что сопутствующие этому отгрузочные записи, могут выдать путь, которым охотники на вампиров могут выследить его.

Если цель вампира власть, то ситуация становится еще более проблематичной. По существу, создание увязает на одном месте, потому что власть редко транспортабельна. Вампиры, ищущие власть должны предпринимать очень большие предосторожности, чтобы скрыть свой нестареющий возраст или изолироваться, действуя через верных помощников. (Конечно, немного вампиров чувствуют при этом полный комфорт, поскольку доверие не входит в число черт этих созданий).

Вампиры, играющие продолжительный фасад будут временами идти на крайности, фальсифицируя свою собственную смерть, а затем появляться в качестве «молодого преемника», забирающего себе собственность и богатство «мертвого благотворителя». Однако это может быть опасно, потому что маскировка вампира и детали «унаследования» должны будут пройти проверку.

«Теневые люди»

Вампиры имеют свой термин для представителей своего вида, которые чувствуют потребность проводить длительное время в фасаде. Этот термин – «теневые люди».

Для многих вампиров это уничижительное слово. Те, отдельные индивидуумы, которые презирают фасад, рассматривают их нелепую ложь. «Вампиры – то, что они есть», - утверждают такие личности, - «и должны наслаждаться своей истинной природой, а не пытаться натянуть мантию «меньших существ».

Большее количество зрелых, интеллектуальных вампиров предпочитают рассматривать фасад, как великую игру, испытание. Они признают выгоды от частичной ассимиляции в общество смертных и уважают представителей своего вида, которые являются большими экспертами в фасаде.

ФИНАНСЫ

«Почему я нуждаюсь во всем этом?» вампир небрежно махнул рукой вокруг, указывая на прекрасные произведения искусства, которые окружали нас. «По правде, говоря, я не нуждаюсь во всем этом. Но я наслаждаюсь этим намного больше, чем вы способны понять. Вы видите эту статую?» Он указал на фигуру, вырезанную из черного гладкого камня. «Я могу видеть зерна структуры камня, детали настолько мелкие, что ваши глаза не могут заметить», - сказал он мне, - «так я могу ощутить другой уровень красоты статуи, которую вы никогда не способны будете даже понять. И, кроме того», - вампир произнес с удовлетворенным вздохом, - «у меня не было возможности насладиться этой роскошью при жизни. Почему бы ни воспользоваться этой возможностью позже?» Он мрачно улыбнулся. «Много смертных говорят о загробной жизни, существовании после смерти и о том, насколько это будет прекрасней, чем земная жизнь». Он удовлетворенно откинулся на спинку стула. «Хорошо, это загробная жизнь», - сказал он, показав жестом вокруг, - «и я нахожу ее и в самом деле прекрасной».

- Из личного дневника доктора Ван Ричтена.

Вампирам, которые играют фасад, нужны деньги, если они хотят сократить свой риск разоблачения до минимума. По крайней мере, им необходим некоторый уровень богатства, чтобы изолировать себя от лишнего внимания человеческого рода. Нужно купить дом, нанять слуг, приобрести другие атрибуты земной жизни. Если вампир выбирает проникновение в верхний слой общества, то он должен поддерживать соответствующий образ жизни, поддерживая интерес к себе, что является жизненно важным и чрезвычайно дорогим удовольствием.

Конечно, многие вампиры, получают удовольствие от самого богатства. Это не обязательно результат жадности. Многие из созданий, кажется, наслаждаются богатством и окружают себя красивыми предметами искусства. Так же, как и многие смертные, они наслаждаются богатством для того, чтобы покупать средства комфорта и развлечений.

Также богатый вампир может приобретать и снабжать оборудованием многочисленные убежища на своей «территории» или еще где-нибудь. Большинство убежищ вампира должны иметь большую безопасность. Огромное большинство вампиров это понимает и накапливает богатство хотя бы только по этой причине, если нет никакой другой.

ИСТОЧНИКИ БЛАГОСОСТОЯНИЯ

Вампиры в основном отвергают источники богатства, открытые для смертных. Например, как вампир может востребовать наследство? Или заработать сам свое собственное богатство, работая как обычный человек? Или даже в таком плане, как он может сохранить богатство, которое имел при жизни?

Большинство вампиров приобретает свой собственный «стартовый капитал» благодаря воровству того или иного вида. В зависимости от личности вампира и местоположения природа этого воровства может сильно меняться. Например, в не патрулируемых областях вампир мог бы стать высоко эффективным разбойником с большой дороги, грабя неохраняемых путешественников и торговые караваны с относительной безнаказанностью. Возможно «одинокий авантюрист» мог бы присоединиться к партии для поиска сокровища, чтобы затем убить своих партнеров, когда цель будет достигнута. В городах вампир мог бы заниматься грабежом с насилием или взломом. В любом случае, способности твари дают ему большое преимущество над простыми смертными. Также вампир мог бы наняться в качестве смертельного убийцы.

Один из наиболее интересных способов для вампира заполучить стартовый капитал, также является одним из наиболее опасных. Это возможность вампира убить богатого человека, возможно владельца поместья, и временно взять его личность, таким образом, играя очень специфический вид фасада. Это обычно привлекает магическую маскировку некоторого вида, чтобы стать физически похожим на прежнего хозяина. Но некоторые другие аспекты воплощения: голос, жесты, движение, будут значительно легко воссозданы вампиром. Однако риск обнаружения остается относительно высоким, если вампир ничего не предпринял, чтобы ограничить контакты с внешним миром, заявив, к примеру, о своей опасной и заразной болезни.

Конечно же, необходимость перевоплощения не будет длиться долго. Вампиру нужно лишь некоторое время, чтобы найти убедительные оправдания на отправку некоторой части богатства неудачной жертвы, а затем он может и сбежать. По крайней мере, с некоторой частью имущества жертвы, преобразованную в не отслеживаемую форму, вампир мог бы исчезнуть, чтобы потом всплыть в другом месте с «заначкой» для дальнейшего развития.

После того, как вампир добыл стартовый капитал, он может перевести эти деньги в благосостояние, точно так же, как это может сделать смертный. Однако у вампира есть одно главное преимущество: время. Создание может провести «незначительную» сотню лет, выстраивая коммерческую империю, чтобы затем ее ликвидировать и продолжить свои настоящие планы.

ГЛАВА XIV. СОХРАНЕННЫЕ НАВЫКИ

В моем разуме возникло подозрение, что самозванная Графиня Абалия на самом деле была вампиром. Фактически, я даже полностью убедился в этом. Тогда вы поймете мое изумление, когда тем вечером я увидел ее прихорашивавшуюся в небольшом ручном зеркальце, которое она держала перед своим лицом. Я подошел к ней сзади и посмотрел в зеркало …, чтобы увидеть ее лицо, лукаво улыбающееся мне.

Намного позже, уже после того, как мое бездействие привело к таким многочисленным смертям, я понял, что произошло. Графиня Абалия была не только вампиром, она была еще искусной волшебницей. И зеркало, которое она держала перед собой, и отражение, которое я увидел в нем, было всего лишь магической иллюзией…

Из дневника Мелнора Мелабби (Melnor Melabbey)

Процитируем справочник монстров. «В большинстве случаев, вампиры не теряют способностей и знаний, которые они имели при жизни, когда они становятся нежитью. Таким образом, это возможно для вампира, чтобы иметь способности, например, волшебника, вора или даже жреца». К счастью такое не всегда происходит, поскольку переход к вампиризму иногда кажется, стирает разум жертвы, очищая его от большинства или всех ранее полученных навыков.

ЖРЕЦЫ

Только те жрецы, которые поклонялись злым богам в течение жизни, могут сохранить способности использовать заклинания и после смерти. Причина этого явления проста: жреческие заклинания даруются божеством жреца или его помощниками. Божество, посвятившее себя Добру, конечно же, не будет даровать заклинания вампирам, поскольку все эти создания будут всегда использовать их заклинания для злых целей. И некоторые злые божества могут отказаться даровать заклинания или возможно будут даровать лишь некоторые заклинания вампирам.

Процесс, которому жрец-вампир должен следовать, чтобы получить заклинания, точно такой же, как и в случае смертных жрецов. Другими словами, создание должно медитировать и молиться, чтобы получить силу. Священники-вампиры, кажется, намного более квалифицированы в использовании заклинаний сферы Некромантии, чем смертные. И наоборот они менее сведущи в использовании заклинаний сферы Солнца.

Изгнание или Контролирование Нежити.

Жрецы-вампиры, последователи незлых божеств при жизни, не сохраняют никаких своих смертных способностей изгонять или контролировать другую нежить. Жрецы, которые поклонялись злым божествам, иногда сохраняют эту способность и после смерти и, фактически, часто владеют этой способностью, даже если они не имели ее при жизни.

МАГИ

Индивидуумы, которые были магами при жизни, могут сохранить свои заклинательные способности независимо от их предыдущего мировоззрения, и кажется, сохраняют способность использовать все заклинания, которыми они владели при жизни, почти с таким же эффектом. Тот факт, что интеллект вампира становится часто выше при переходе в нежизнь, дает некоторым созданиям возможность использовать большее количество заклинаний, чем они могли при жизни.

Вампиры-маги должны запоминать заклинания так же, как они делали это при жизни. То же самое относится и к получению доступа к новым заклинаниям. Вампиры-маги должны иметь книги заклинаний, подобно смертным магам. Эти немертвые маги особенно более сведущи в использовании заклинаний школ Некромантии и Иллюзии/Фантазма.

ВОРЫ

Из всех профессий, кажется, что воры получают самую большую пользу при их переходе к вампиризму. Вампиры, искусные в воровском искусстве не только сохраняют свои способности, но многие из них, кажется, становятся даже более искусными, проходя сквозь покров несмерти. Как уже говорилось раньше, вампиры сильнее, быстрее и ловчее, чем большинство людей (демихуманов), а их чувства становятся значительно острее, чем чувства смертных.

Когда это усовершенствование физических навыков связано с заклинательноподобными способностями вампира, типа изменения формы, принятия газообразной формы и способностей паучьего лазания по желанию, то становится очевидным, что вор-вампир является полнейшим кошмаром для любого, кто заинтересован в безопасности. Единственный положительный момент в этом – то, что вор-вампир скорей всего будет неспособен войти в частное жилище без приглашения (хотя очаровывающий пристальный взгляд твари может часто восполнить это).

БАРДЫ

Кажется, больше всего при переходе к вампиризму страдают навыки барда. Конечно, бард-вампир получит выгоду, подобную повышениям к его воровским навыкам, как и обычный вор. Но барды, которые могли использовать магические заклинания при жизни, неизменно теряют эту способность, когда становятся вампирами. Мнения разделяются на том, почему так происходит. Я полагаю, что причина в том, что барды, в отличие от настоящих магов редко, если вообще когда-либо понимают, почему их заклинания работают, используя заклинания заучиванием их наизусть. Изменения происходят с их переходом к вампиризму, бард понимает слишком мало в магических обрядах, чтобы должным образом изменить компоненты заклинаний и использовать их в качестве вампира.

Еще большие изменения происходят в способностях барда вдохновлять и затрагивать мнение смертных. Барды-вампиры навсегда теряют эту способность. На первый взгляд это кажется очень удивительным. Ведь у вампира остается способность подражать поведению, что позволяет ему играть на музыкальных инструментах, петь, и даже читать стихи со сверхчеловеческой виртуозностью. Но чего-то не хватает в выступлении вампира, не хватает того, что формирует ядро подобного выступления барда: понимание мыслей, страхов, надежд и желаний смертной аудитории. Переход к несмерти удаляет вампира-барда от эмоций смертных, так что он становится неспособным сформировать эмоциональную связь со своей аудиторией, которую смертный бард создает интуитивно. Так, хотя музыкальное выступление вампира может быть технически совершенным, в нем не хватает «души»; выступление смертного барда может быть менее совершенным, но оно касается эмоций. (Конечно, увеличенная харизматичность создания и его очаровывающий взгляд могут несколько восполнить этот недостаток).

ПАЛАДИНЫ

Неудивительно, что все возвышенные и магические способности паладина теряются, когда это несчастная душа становится вампиром. Создание считается простым воином-вампиром. Если прежний паладин имел боевого коня, то конь немедленно обернется против вампира, пытаясь, конечно же, безуспешно, уничтожить мерзость, которым стал его бывший наездник.

Если возникнет какой-то экстраординарный шанс, что паладин когда-либо избавится от вампиризма, то бедняге, без сомнения, предстоит чрезвычайно суровый квест, чтобы искупить себя в своих глазах и в глазах божества.

РЕЙНДЖЕРЫ

Рейнджеры-вампиры сохраняют свои навыки выслеживания и навыки скрытия в тенях и тихого перемещения. Фактически, эти способности становятся даже лучше из-за увеличенной остроты чувств создания. Но он навсегда теряет способность к использованию заклинаний и свои навыки обращения с животными (Единственное исключение к последнему – это животные, чью форму вампир может принимать).

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вампиры, которые не имели боевого опыта в схватках, по-прежнему остаются смертельными противниками в бою: это я знаю по своему собственному горькому опыту. Кажется, что вампир, который ранее не пользовался оружием, может взять меч или даже лук и использовать его, хотя и менее успешно, чем при нападении с голыми руками.

Намного хуже вампир, который при жизни был искусным воином! Навыки оружия, имеющиеся у опытного воина, часто остаются, когда создание становится нежитью, включая специальные тренировки.

Вампир, владеющий двуручным мечом или тяжелым арбалетом, может быть устрашающим зрелищем. Тем не менее, лучше сражаться с вооруженным вампиром, чем безоружным, поскольку создание может иссушать жизненную энергию только, если бьет противника голой рукой. Так, хотя двуручный меч в руках вампира и будет наносить ужасные раны, здесь нет никакого риска, что любой убитый таким нападением позже воскреснет, как вампир.

НЕБОЕВЫЕ ПРОФЕССИИ

Многие вампиры также сохраняют навыки, которые они узнали при жизни, и которые непосредственно не связаны с профессией, которой они стали следовать. Эти навыки могут относиться к их детскому окружению или к хобби, к которому они привязались позднее.

Главное препятствие, которое большинство смертных обнаруживает в изучение новых навыков – это время. Для бессмертного вампира, время вряд ли будет проблемой. Так, по своей прихоти, вампир мог бы получить большое количество навыков за эти годы. Этому помогает тот факт, что увеличенный интеллект монстра облегчает ему процесс изучения новых навыков. Такая непринужденность с приобретением небоевых навыков увеличивает успех фасада. Это также является некоторым средством для вампиров. Они могут обратить любой, даже безопасно выглядящий навык в оружие против своих противников.

Эти обсуждение, конечно, относится к PC и НПС, принадлежавшим к определенным классам персонажей. ДМ решает, сохраняет ли свои классовые способности индивидуальный персонаж, превратившийся в вампира. За правило можно взять 65% шанс того, что персонаж сохраняет свои классовые способности.

ЖРЕЦЫ

Жрецы-вампиры, поклонявшиеся Злым божествам, сохраняют любой уровень опыта, который имели во время смерти. Также они сохраняют доступ к тем же самым сферам, которые имели, как смертные. Как и с живыми священниками, ДМ должен выносить решения о том, как дарованные заклинания используются жрецом-вампиром, основываясь на природе его божества. Например, если жрец-вампир, поклоняющийся богу Бэйну (Bane), молится и получает заклинание flame strike, а затем использует его, чтобы погубить некоторых последователей Бэйна, то Бэйн вряд ли предоставит жрецу-вампиру новые заклинания, пока создание не искупит свой неблагоразумный поступок. Жрецы, которые поклонялись Доброму божеству при жизни, естественно потеряют свои заклинательные силы.

Вампиры-жрецы намного медленнее растут в уровнях, чем смертные: они получают одну треть уровня в столетие. За каждые 500 лет существования Патриарха, он имеет 50% шанс роста уровня. Жрецы-вампиры используют заклинания некромантии так, как будто они были бы на один уровень выше, чем они есть на самом деле, а заклинания из сферы солнца они используют так, как будто были бы на уровень ниже.

Если вампиры-жрецы поклонялись Злому божеству при жизни, они имеют 50% шанс сохранить способность контролировать другую нежить, как жрец-вампир. Если создание сохраняет эту способность, он командует другой нежитью и изгоняет паладинов, так как будто он был бы на 3 уровня выше, чем на самом деле. Как упоминалось выше для использования заклинаний, жрец-вампир имеет 35% шанс продвижения в уровне за каждую возрастную категорию, которую он достигает, и 50% шанс получения уровня за каждые 500 лет существования в качестве Патриарха.

МАГИ

Вампиры-маги сохраняют любой уровень опыта, который имели в момент своей смерти и имеют тот же самый доступ ко всем школам магии, который имели как смертные. В уровнях они растут намного медленнее, чем смертные. Каждый раз, когда создание достигает новой возрастной категории, он имеет 35% шанс получения одного уровня в заклинательных способностях. В течение каждых 500 лет существования Патриарха, он имеет 50% шанс получения уровня.

Вампиры-маги используют заклинания Некромантии и Иллюзии, как будто они были бы магами на один уровень выше, чем есть на самом деле. Кроме того, любой смертный, кто является целью заклинания Некромантии или Иллюзии, прочтенного вампиром-магом получает –1 штраф к любому спасброску.

ВОРЫ

Вор, ставший вампиром, получает существенные премии. Сначала, рост ловкости вампира с возрастом до 20-ти позволяет вору-вампиру получать обычные премии от ловкости к его воровским навыкам. Второе и более важное, вампир получает дополнительный уровень опыта после своего перехода в нежить. Он имеет лучшую координацию и остроту чувств, описанную доктором Ван Ричтеном.

Воры-вампиры растут в уровнях медленнее, чем смертные. Каждый раз, когда создание достигает новой возрастной категории, он имеет 45% шанс получения одного уровня для воровских способностей. В течение каждых 500 лет существования Патриарха, он имеет 55% шанс получения уровня.

БАРДЫ

После трансформации в нежить, бард-вампир получает один уровень опыта, но только в отношении его воровских способностей и его способности идентифицировать цель и функции магических изделий. Барды-вампиры имеют 10% шанс получение уровня каждый раз, когда достигают новой возрастной категории. Патриархи имеют 25% шанс получения уровня за каждые 500 лет существования.

РЕЙНДЖЕРЫ

Рейнджеры автоматически получают один уровень опыта, когда становятся нежитью, что отражает их сверхчувствительность. Рейнджеры-вампиры имеют 25% шанс получения нового уровня всякий раз, когда достигают новой возрастной категории. Патриархи имеют 25% шанс получения уровня за каждые 500 лет существования. Вампиры-рейнджеры никогда не привлекают последователей.

БОЙ

Следующие комментарии относятся только к вампирам, которые были воинами при жизни (если ДМ не решит иначе). В немертвом состоянии создание использует свой лучший THAC0 (более низкий): THAC0 подгоняется к HD монстра или к воинскому уровню персонажа на момент смерти. Например, воин 9-го уровня становится юным вампиром (8+3 HD). Монстр с 8+3 HD имеет THAC0 = 13, а воин 9-го уровня имеет THAC0 = 12. Так THAC0 вампира-воина будет 12. Когда вампир достигает Взрослой возрастной категории, он становится 9+3 HD монстром с THAC0 = 11.

Во многих случаях после смерти остаются и боевые профессии. Вампиры могут использовать оружие, с которым умеют обращаться без всякого наказания. Штраф за неумение пользоваться оружием, для вампира равен 3. Воины, имеющие специализацию на оружии при жизни, могут ее сохранить, став вампирами (то есть +1 к броску атаки и +2 к броску повреждения с оружием ближнего боя; +2 к броску атаки в диапазоне чистой видимости для луков и арбалетов). Воины-вампиры получают один новый слот для боевой профессии за каждые 4 уровня, которые они получают после смерти.

Воины-вампиры имеют 25% шанс получения уровня, каждый раз, когда они достигают новой возрастной категории. Патриархи имеют 35% шанс получения нового уровня за каждые 500 лет, которые они переживают.

Независимо от того, насколько далеко в уровнях может продвинуться воин-вампир, он никогда автоматически не привлечет к себе последователей.

НЕБОЕВЫЕ ПРОФЕССИИ

Персонажи имеют базовый 75% шанс сохранения небоевой профессии, когда становятся вампирами. В течение каждой возрастной категории после Юной, которую достигает вампир, он получает 1d4 слота небоевых профессий, измененные бонусом для слотов профессий, в зависимости от высокого интеллекта. (Например, вампир Эминент достигает статуса Патриарха. Монстр получает 1d4 слота небоевых профессий. Однако, продвижение до Патриарха, также увеличивает его интеллект до 20. Обратившись к таблице интеллекта из Руководства Игрока, мы видим, что интеллект 20 дает дополнительно 9 слотов небоевых профессий, доводя общее количество слотов до 1d4+9). ДМ должен быть внимателен, чтобы не наградить вампира профессией, которая будет противоречить природе создания (типа дрессировки животных или приготовлением пищи, например).

ПОЧЕМУ PC НЕ МОГУТ БЫТЬ ВАМПИРАМИ.

Как это не жестоко, но строго рекомендуется, чтобы ДМ не управлял вампиром-PC. Как только персонаж становится вампиром, игрок должен отдать свой лист персонажа ДМ-у. С этого момента вампир становится НПС, под полным управлением ДМ-а.

Почему? Главная причина – игровой баланс. Даже типичный Юный вампир обладает силами и способностями, намного превышающими таковые смертных персонажей, за исключением высокоуровневых PC. И если партия состоит из высокоуровневых персонажей, тогда PC, ставший вампиром, возможно, также имеет высокий уровень. И он сможет оставить свои классовые навыки вдобавок к его вампирическим силам.

Почему игрок хочет отыгрывать персонажа вампира? Один из возможных ответов «Быть самым крутым и сильным». В какое-то время все игроки почувствуют искушение отыгрывать персонажа, который фактически не превзойден. Но большинство игроков быстро осознают, что удовольствие получаемое от управления таким персонажем исчезнет. ДМ, уважающий своих игроков, не позволит им управлять персонажами-вампирами.

Также встает еще одна проблема. По определению вампир – злое создание или имеет сильную тенденцию стать злым. Как минимум, монстр должен пить кровь, чтобы выжить. Деяния, которое вряд ли можно описать как «доброе». ДМ должен предусмотреть какой эффект кровососущий злой PC принесет в его кампанию. Как прореагируют другие PC? Некоторые паладины и жрецы, поклоняющиеся Добрым божествам, вряд ли будут осчастливлены тем, что вместе с ними в партии имеется «проклятый монстр». Исходя из всего этого, самое лучшее для вас, будет оставить вампира в качестве НПС, окончательного врага, против которого будут сражаться PC.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА I. ВВЕДЕНИЕ	1
ГЛАВА II. ПРЕДЫСТОРИЯ ВАМПИРИЗМА	2
ВОПРОС ПРОИСХОЖДЕНИЯ	2
«НЕКРОЛОГИЯ» ВАМПИРОВ	4
ВАМПИРЫ РАЗЛИЧНЫХ РАС	5
ГЛАВА III. ВАМПИРИЧЕСКИЕ СИЛЫ	6
ВОЗРАСТНЫЕ КАТЕГОРИИ	6
ЗАКЛИНАТЕЛЬНОПОДОБНЫЕ И НЕЗАКЛИНАТЕЛЬНОПОДОБНЫЕ СИЛЫ	7
ИЗМЕНЕНИЕ ФОРМЫ	9
КОНТРОЛЬ НАД ЖИВОТНЫМИ	11
ДРУГИЕ ПОМОЩНИКИ	12
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	12
ГЛАВА IV. СОЗДАНИЕ НОВЫХ ВАМПИРОВ	18
ТРАДИЦИОННЫЕ МЕТОДЫ	18
ВАМПИРИЧЕСКАЯ СЛЮНА	18
ВАМПИРИЧЕСКИЕ ПРОКЛЯТИЯ	18
ГЛАВА V. СЛАБОСТИ ВАМПИРОВ	19
УДЕРЖАНИЕ ВАМПИРА НА РАССТОЯНИИ	19
ОСВЯЩЕННЫЕ МЕСТА	21
ГЛАВА VI. УНИЧТОЖЕНИЕ ВАМПИРА	24
ДЕРЕВЯННЫЕ КОЛЫ	25
БЛАГОСЛОВЛЕННОЕ ОРУЖИЕ	25
ТЕКУЩАЯ ВОДА	25
СОЛНЕЧНЫЙ СВЕТ	26
ГЛАВА VII. МАГИЯ И ВАМПИРЫ	27
ЭФФЕКТЫ МАГИИ НА ВАМПИРАХ	28
ЭФФЕКТЫ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ВАМПИРАМИ	29
ГЛАВА VIII. ЖИЗНЬ-КРОВЬ: ОСОБЕННОСТИ ПИТАНИЯ ВАМПИРА	30
МЕХАНИКА	30
ПРИЗНАКИ КОРМЛЕНИЯ	31
ИСТОЧНИКИ КРОВИ	31

ОЩУЩЕНИЕ ЖЕРТВЫ 31
ФИЛОСОФСКИЕ СООБРАЖЕНИЯ – ПОЧЕМУ КРОВЬ? 32
АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ФОРМА ПИТАНИЯ 32
ФИЗИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ПИТАНИЯ 33
ЧАСТОТА 33
ГЛАВА IX. СОН МЕРТВОГО 34
ГЛУБИНА СНА 34
ПОЧВА С РОДИНЫ? 35
ВАМПИРЫ БЕЗ УБЕЖИЩА 35
ИСКЛЮЧЕНИЯ 35
ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ 35
ГЛАВА X. ГИБЕРНАЦИЯ 36
ВХОД В ГИБЕРНАЦИЮ 37
ЭФФЕКТЫ ГИБЕРНАЦИИ 37
ПРОБУЖДЕНИЕ ПОСЛЕ ГИБЕРНАЦИИ 37
ГЛАВА XI. ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ВАМПИРАМИ 38
БОЙ МЕЖДУ ВАМПИРАМИ 38
СЕМЕЙНЫЙ НЕКТАР 39
ПРАРОДИТЕЛЬ И ПОТОМОК 39
НЕВЕСТЫ И ЖЕНИХИ ВАМПИРОВ 40
ГЛАВА XII. РАЗУМ ВАМПИРА 43
ПСИХОЛОГИЯ БЕССМЕРТИЯ 43
ВОПРОС МИРОВОЗЗРЕНИЯ 44
ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ 45
ЭГО 46
БЕЗУМИЕ 47
ГЛАВА XIII. ФАСАД 47
РОЛИ ВАМПИРА 47
ФИНАНСЫ 50
ГЛАВА XIV. СОХРАНЕННЫЕ НАВЫКИ 51
ЖРЕЦЫ 51
МАГИ 51
ВОРЫ 51
БАРДЫ 52
ПАЛАДИНЫ 52
РЕЙНДЖЕРЫ 52
БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ 52
НЕБОЕВЫЕ ПРОФЕССИИ 52